SUPER TRUCOS

SUPERJUEGOS

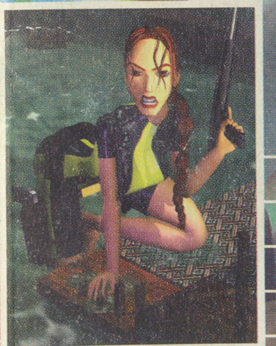
Nº 5

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

FINAL FANTASY



Descubre los secretos del sensacional RPG de Squaresoft

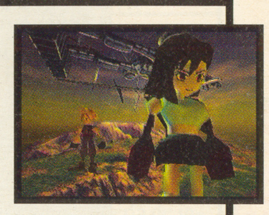


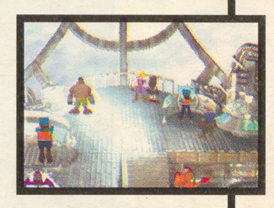
- **TOMB RAIDER 2.** Acompañamos a Lara hasta el final de su aventura.
- **TRUCOS** para los juegos más vendidos durante estas navidades.

SUPLEMENTO GRATUITO



SUMARIO





Si hay un juego que ha causado quebraderos de cabeza, ese es el colosal FINAL FANTASY VII. Para ahorraros golpetazos contra las paredes de vuestros cuartos, THE ELF os ha preparado una selección de los secretos más insondables del juego. Así, de esta manera queda totalmente prohibido no completar el juego, ya que lo más intrincado lo encontraréis en estas páginas. Por cierto, también es pecado llamar a la redacción pidiendo trucos de éste o de otro juego. Si tenéis problemas escribid, que para eso está este libro.

MAYERICK, después de tanto TOMB RAIDER 2, ya camina por la redacción con dos globos debajo de la camisa, coleta y labios pintados. Se nos ha vuelto loco, pero por fin ha llevado a la conclusión esta fenomenal aventura.

Pero la locura de MAYERICK se la hemos curado con otro trabajito. Conseguir llegar a la Atlántida es la misión que le hemos encomendado, y él, ni harto ni perezoso, lo ha conseguido. Rogamos que le mandéis un poco de suero.



Un mes más R. DREAMER ha escudriñado el mundo del videojuego para traeros a estas páginas la más colosal colección de trucos que podrás encontrar en cualquier revista. Ahora está buscando el truco para que los haga otro.



ESTAMOS COMPLETAMENTE SEGUROS DE QUE FINAL FANTASY VII HA SIDO UNO DE LOS TITULOS MAS JUGADOS ESTA NAVIDAD, Y POR ESO QUEREMOS OFRECEROS ESTA PEQUEÑA PERO COMPLETA GUIA CON LOS SECRETOS MAS IMPORTANTES QUIE OCULTA EL JUEGO. EN ESTAS PAGINAS DESCUBRIREIS COMO ENCONTRAR A LOS PERSONAJES SECRETOS VINCENT Y YUFFIE, COMO SE LLAMAN Y DONDE SE ENCUENTRAN LAS PRECIADAS MATERIAS DE INVOCACION, LA FORMA DE ACCEDER A LUGARES SECRETOS DEL MAPEADO, UNA GUIA PARA CONSEGUIR CHOCOBOS ESPECIALES...

FINAL FANTASY VII™

COMO ENCONTRAR A VINCENT

Reclutar a este extraño pero carismático personaje no es nada difícil, pero como sé que todavía muchos de vosotros estáis atormentados con la caja fuerte, aquí está la forma de conseguir a Vincent. Antes de bajar a los sotanos de la gran mansión de Nibelheim tendremos que introducir la clave secreta en la caja fuerte para conseguir la llave de oro. La clave es 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. Tendréis que daros mucha prisa y no pasaros del número indicado, o no valdrá para nada. Cuando abramos la caja fuerte tendremos que acabar con Lost Number. Tras derrotarle podremos conseguir la llave, la materia de invocación Odin y el límite de nivel 4 para Red XIII Memoria Cósmica.

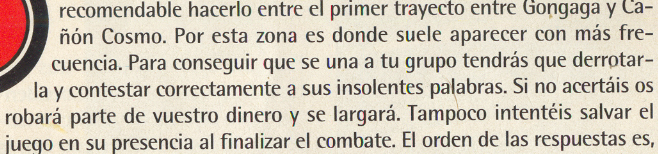
LA CUEVA DE LUCRECIA

Esta cueva se encuentra tras una cascada en el continente occidental, y que podréis ver perfectamente si sobrevoláis el terreno con la nave Viento Fuerte. Tendremos que utilizar el submarino (o en su defecto el chocobo azul, negro o dorado) para llegar hasta aquí y tener a Vincent en el grupo principal. La primera vez que vayáis sólo presenciaréis un dramático flashback de Vincent y Lucrecia, pero la segunda vez seréis agraciados con la mejor arma de Vincent, Pena de Muerte, y el límite de nivel 4 de Vincent llamado Caos.



COMO ENCONTRAR A YUFFIE

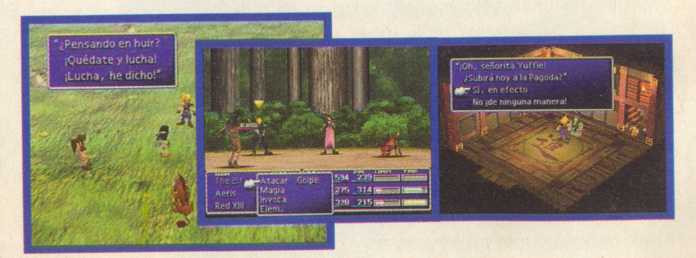
Esta traviesa guerrera ninja os causará bastantes dolores de cabeza en un principio, pero también es uno de los personajes más simpáticos y particulares del juego. Puedes conseguirla en casi cualquier momento del juego, aunque es recomendable hacerlo entre el primer trayecto entre Gongaga y Cañón Cosmo. Por esta zona es donde suele aparecer con más frecuencia. Para conseguir que se una a tu grupo tendrás que derrotarla y contestar correctamente a sus insolentes palabras. Si no acertáis os robará parte de vuestro dinero y se largará. Tampoco intentéis salvar el juego en su presencia al finalizar el combate. El orden de las respuestas es, la de abajo, la de arriba, la de abajo, la de arriba y la de abajo.



LAS CINCO PRUEBAS DE LA PAGODA

Para llevar a cabo esta misión alternativa tendrás que utilizar el Tiny Bronco, un chocobo especial o ir con la nave Viento Fuerte más tarde, y así acceder al archipiélago más al oeste del mapeado. Este es uno de los pasajes más divertidos y espectaculares, por la belleza de Wutai y sus alrededores, y por las variopintas situaciones que se van sucediendo por culpa de la traviesa y a veces cargante ninja.

No os contaré todo lo que sucede a partir de vuestra llegada a este archipiélago para que podáis disfrutarlo, si es que no lo habéis hecho ya, pero quiero recordaros que en la gran Pagoda de Wutai os espera un gran desafío. Tendréis que derrotar, sólo con Yuffie, a cinco duros adversarios. Si lográis derrotar al último enemigo, Godo, seréis gratamente obsequiados con el límite de nivel 4 de Yuffie, All Creation y la materia de invocación Leviathan.



LAS 16 MATERIAS DE INVOCACION

En FINAL FANTASY VII podréis encontrar hasta 16 materias de invocación. Aquí estan todos sus nombres y lugares donde encontrarlas:

- ◆ **CHOCO MOG.** Te será otorgada por los chocobos al escuchar sus cánticos en la granja de chocobos. Gasto de Puntos de Magia: 14
- ◆ **SHIVA.** Serás obsequiado con esta bonita materia roja por la joven Priscila en la ciudad costera de Junon. PM: 32
- ◆ **IFRIT.** Conseguirás esta materia durante tu viaje en barco hacia Costa del Sol tras destruir a la primera encarnación de Jenova. PM: 34
- ◆ **RAMUH.** La encontrarás en la habitación de espera para las carreras de chocobos en Gold Saucer tras haber estado en la prisión de Corel. PM: 40
- ◆ **TITAN.** Examina la parte derecha del gran reactor destruido cerca de la ciudad de Gongaga. PM: 46
- ◆ **ODIN.** Está en el interior de la caja fuerte de la mansión de Nibelheim. En la primera página de esta guía encontrarás la clave. PM: 80
- ◆ **LEVIATHAN.** Te será concedida tras ganar las cinco batallas de la gran pagoda de Wutai. En la página anterior te contamos cómo llegar hasta allí. PM: 78
- ◆ **KJATA.** Está semioculta en la segunda pantalla del Bosque dormido, nada más atravesar Ciudad Huesos. MP: 110
- ◆ **BAHAMUT.** Será tuya si acabas con el gran dragón rojo en el Templo de los Ancianos. MP: 100
- ◆ **ALEJANDRO.** La encontrarás en una recóndita cueva del acantilado Gaea. Lucha contra el goblin púrpura que allí habita y obtendrás la materia roja. MP: 120
- ◆ **NEO BAHAMUT.** Se encuentra a simple vista en una pantalla donde puedes salvar partida de Laberinto Torbellino o Remolino (Whirlwind Maze) MP: 140
- ◆ **FENIX.** Si ganas la batalla en el Fuerte Cóndor te será concedida esta espectacular materia de invocación. MP 180
- ◆ **HADES.** Se encuentra en el interior de la fortaleza volante Gelnika hundida en las profundidades del océano. MP: 150
- ◆ **BAHAMUT CERO.** Si examinas la gran materia azul del observatorio de Bugenhagen y posees Bahamut y Neo Bahamut, obtendrás esta potentísima materia. MP: 180
- ◆ **TYPOON.** Se halla oculta entre las ramas de la segunda sección del Ancient Forest. MP: 160.
- ◆ **KNIGHTS OF THE ROUND.** Tendrás que utilizar un chocobo de oro para acceder a la isla donde se oculta esta materia en una cueva. Este islote circular esta al noreste del mapeado y no hay referencia suya en el mapa. MP: 250

EL BOSQUE ANCIANO (ANCIENT FOREST)

Podremos acceder a este bosque tanto vía chocobo (verde, negro o dorado) como derrotando al Ultimate Weapon. Si optáis por la segunda fórmula tendréis que enfrentaros al escurridizo enemigo volante en varios combates. Después de cada combate tendréis que buscar su nuevo paradero y derrotarle otra vez, hasta llegar al último enfrentamiento en el cual se situará cerca de Cosmo Cañón. Cuando acabéis con él caerá al suelo acompañado de una gran explosión que abrirá un gran cráter en la tierra y os permitirá acceder a Ancient Forest. Al entrar en el bosque se nos indicará la estrategia a seguir en esta especie de sub-juego.



Tu objetivo será recolectar los valiosos items y llegar hasta la cueva.
La primera zona es fácil, simplemente atrapa tres insectos y sitúalos cerca de las tres plantas carnívoras. Ahora lánzalos uno a uno a su interior y así podrás saltar de una planta a otra hasta llegar a la segunda sección.
Aquí tendrás que subirte a la pequeña plataforma y lanzar un insecto a la planta de la derecha para poder pasar. Atrapa a la rana y métela en la planta de la derecha y quédate encima de ella. Serás catapultado hacia la izquierda y podrás coger un artilugio pesado que servirá para que la gigantesca planta carnívora del suelo se cierre, nos deje en paz y así poder coger el item situado cerca de ella. Vuelve a por la rana y lánzala al interior de la pequeña planta carnívora de la derecha y súbete encima. Ya estás en la tercera parte.
Introduce dos insectos en las plantas carnívoras y serás catapultado a las ramas de los árboles. Si te diriges a la izquierda encontrarás un item que te habías dejado atrás, y si vas hacia la derecha encontrarás la materia Typoon. Vuelve hacia la izquierda otra vez y baja al suelo de nuevo. Coge un insecto y deposítalo en la planta vacía de la derecha. Sube por ella y por la que está a su lado hasta alcanzar el utensilio metálico. Lánzate al suelo y deposítalo con cuidado en la gigantesca planta. Atraviesa la planta cerrada hasta el borde del precipicio y lanza el insecto a la pequeña planta carnívora. Salta a la izquierda. Coge otro insecto, sitúate cerca del tronco, déjalo e su interior y aparecerá una rana grande. Vuelve a la derecha utilizando la rana (podrás cogerla de nuevo) y camina hacia la derecha. Lanza la rana al interior de la planta, súbete en ella y saldrás catapultado hacia la cueva donde recogerás más items de valor.

ACABA CON ARMA EMERALD Y ARMA RUBY

Son sin ninguna duda los enemigos más duros de todo el juego y ambos poseen un millón de puntos de vida. Arma Emerald está en el fondo del océano y tendremos que utilizar el submarino para localizarla. Ruby sin embargo se encuentra en el desierto de Corel como un pequeño señuelo que sobresale de la arena. Acércate y podrás ver su verdadero tamaño.



EMERALD WEAPON

Es recomendable utilizar a Cloud, Yuffie y Barret para este duro combate. Cloud tendrá que utilizar su Ultima Weapon y los otros dos personajes podrán infringir daños de hasta 9999, Yuffie con su Conformer y Barret tendrá que utilizar ocho materias (nivel Master) de Counter Attack en su arma Missing Score.



MATERIA SUBMARINA

Si no quieres tener el límite de los veinte minutos cuando te enfrentes a Emerald, tendrás que llegar hasta el pasillo submarino del reactor sumergido de Junon y enfrentarte al barco fantasma. Utiliza Morph para convertirlo en un libro-guía y entrégaselo a un hombre que va a partir de viaje en Kalm. Te lo cambiará por la valiosa materia submarina.

RUBY WEAPON

Tendrás que equipar a tus protagonistas con suficiente materia HP Plus como para alcanzar los 8000 puntos de vida, y equipa a uno de los personajes con las materias Knights of the Round y Hp Absorb, Hades y W-Summon. Lo ideal es equipar los tres personajes con la habilidad Mime.

OBJETOS DE VALOR

Una vez que hayas acabado con Emerald recibirás la Earth Harp (Harpa de la tierra), y al destruir a Ruby la Desert Rose (Rosa del Desierto). Lleva ambos objetos a cierto personaje que vive en Kalm y te entregará tres materias (Master Summon, Master Magic y Master Command) y un chocobo dorado.

LAS CUATRO MISIONES HUGE MATERIA

Para encontrar las cuatro porciones de Huge Materia tendrás que completar cuatro misiones. La primera nos transportará a Corel Norte y tendremos que combatir sobre un tren con un límite de tiempo. La segunda misión nos trasladará al Fuerte Condor y tendremos que utilizar nuestras dotes de estrategas situando una poblada línea de defensa y ataque a lo largo de la montaña para derrotar al enemigo. La tercera misión nos llevará a las profundidades del océano, en busca del reactor Mako sumergido. Tendremos que salir victoriosos en un divertido sub-juego y más tarde buscar con nuestro submarino, el submarino enemigo hundido de color rojo para coger la tercera Huge Materia. La cuarta nos será concedida en el espacio y tendremos que descifrar un código antes de que el cohete de Cid explote en mil pedazos. La clave es Círculo, Cuadrado, X, X.



MASTER MATERIA
Después de realizar estas cuatro misiones, si quieres recibir la Master Magic, Master Command y Master Summon tendrás que tener las 13 materias amarillas, las 16 materias rojas de invocación y las 21 materias verdes en nivel Master, y dirigirte al observatorio de Bugenhagen.

LAS CUATRO CUEVAS SECRETAS

Hay cuatro cuevas en el mapa que sólo serán accesibles si poseemos chocobos especiales y que ocultan valiosos items en su interior.

◆ **CUEVA DEL ESTE -AREA DE WUTAI-.** Utiliza un chocobo vede, negro o dorado para acceder a esta zona. Encontrarás la materia amarilla Mime.

◆ **CUEVA OESTE -CERCA DE COREL NORTE-.** Utiliza un chocobo azul, negro o dorado para llegar hasta ella. En el interior hay una poderosa materia HP/MP.

◆ **CUEVA DEL SUR -AREA DE MIDEEL-.** Puedes acceder a ella con un chocobo azul, negro o dorado. En su interior encontraréis la materia Quadra Magic.

◆ **CUEVA DE LA ISLA CIRCULAR.** Sólo podrás acceder a ella cruzando el océano sobre un chocobo dorado. Aquí hallaréis la última materia de invocación Knights of the Round.

CHOCOBOS DE TODOS LOS COLORES

El arte de criar y alimentar chocobos es muy complejo y requiere de grandes dósis de paciencia para obtener los resultados apetecibles. Aquí va una pequeña guía para conseguir chocobos de todo tipo, desde los más sencillos de color verde y azul hasta el preciado chocobo dorado.



◆ **CHOCOBOS DE COLORES:**
Chocobo verde: puede escalar montañas.
Chocobo azul: puede surcar ríos.
Chocobo negro: escalar montañas y surcar ríos.
Chocobo dorado: escalar montañas, surcar ríos y océanos.

◆ **DONDE ENCONTRAR CHOCOBOS:**
Buenos chocobos: al sureste de Gold Saucer.
Grandes chocobos: Al oeste de Mideel.
Chocobos maravillosos: En la parte oeste del continente polar del norte.

◆ **ALIMENTACION Y CARRERAS DE CHOCOBOS.** Para mejorar la clase de nuestros chocobos (y de paso tener más posibilidades de éxito al cruzarlos) podremos participar en las carreras de Gold Saucer y alimentarlos con caras verduras que podremos comprar al chocobo Sage del continente norte.

◆ **CHOCOBOS VERDES Y AZULES.** Para obtener uno de estos chocobos te hará falta cruzar buenos chocobos con grandes chocobos de sexo opuesto. Tendrás que alimentarlos con nueces Carob, que podrás conseguir robando o venciendo a unas gigantescas criaturas, con bastantes puntos de vida por cierto, que habitan al sur de Ciudad Huesos.

◆ **CHOCOBOS NEGROS.** Tendrás que unir a un chocobo azul y uno verde, de distinto sexo, por supuesto y alimentarlos con nueces Carob.

◆ **CHOCOBO DORADO.** Te hará falta un chocobo negro y un chocobo maravilloso, lograr que asciendan hasta clase S en las carreras y atiborrarlos con las verduras más caras. Además tendrás que alimentarlos con nueces Zeio (tendrás que robarlas o ganarlas a unos goblins que habitan en una pequeña isla, en la zona boscosa, al noreste del mapa).

EL SECRETO DEL PIANO

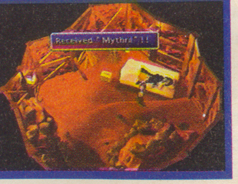


Cuando paséis por Nibelheim no os olvidéis de ir a casa de Tifa y subir a su habitación. En ella hay un piano, y si ejecutáis la siguiente melodía os llevaréis una grata sorpresa. Pulsad X, cuadrado, triángulo, L1+triángulo, L1+cuadrado, X, cuadrado, triángulo, L1+X, círculo, X, cuadrado y X. Si lo habéis hecho correctamente, no sale siempre a la primera y seguro que tendréis que insistir, aparecerá un Gil entre las teclas y más tarde una carta del mentor de Tifa, Zagan, explicando lo ocurrido en el poblado fantasma de Nibelheim tiempo atrás. Después de leerla obtendrás el límite de nivel 4 de Tifa.

EL HOMBRE DORMIDO

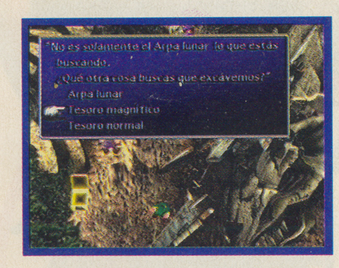
Para comprobar las veces que has luchado o huido durante el juego, puedes dirigirte a la cueva del hombre dormido. Está situada entre montañas, un poco hacia el este de Midgar, y tendrás que acceder a ella con la nave Viento Fuerte o los chocobos de colores. Este curioso personaje os dirá exactamente las veces que habéis luchado durante el juego, pero también os entregará ciertos objetos si las últimas dos cifras de los combates coinciden. Si las dos cifran coincidentes son impares (55, 77, 99...) os entregará el Mitrilo, mientras que si son pares (22, 44, 66...) os entregará el Bolt Ring o el Ice Ring. Una vez conseguido el mitrilo podréis dirigiros a la casa solitaria situada en la costa, por la zona de Gold Saucer, esa que está repleta de armas. Si le entregamos a su dueño este objeto, nos dejará abrir el gran cofre de madera (en su interior está guardado el Gold Armlet) o la caja fuerte del piso de arriba donde encontraréis el límite de nivel 4 de nuestra Aeris.





LA LLAVE DE MIDGAR

Si te diriges a la ciudad de Midgar en los discos 2 y 3, te encontrarás a un hombre en la puerta número 7 que te dirá que perdió una llave en una excavación. Esa excavación es la de Ciudad Huesos. Habla con el encargado y selecciona la primera opción y luego la segunda o la tercera. Sitúa a los arqueólogos cerca del morro del avión estrellado y déjales que escaven de noche. A la mañana siguiente, con un poco de suerte, tendrás tu llave para acceder a Midgar. Una vez allí entra en la iglesia, y durante una décima de segundo aparecerá la imagen de Aerith al lado de los niños. Entra y sal varias veces para apreciarlo. Dirígete al Mercado Muro y entra en la pequeña tienda Item para coger la Ultimate Weapon de Tifa. También puedes ir a la tienda de armas y comprar el Sneak Glove por 129.000 Gil.





BREAK LIMITS Y ULTIMATE WEAPONS

Para poder utilizar los límites de nivel 4 de cada personaje tendremos que haber activado los otros seis límites anteriores de nivel 1, 2 y 3. Las Ultimate Weapons son las armas más potentes que podéis conseguir para cada uno de los nueve personajes. No tienen crecimiento pero tienen 4 celdas dobles (excepto la de Aeris) para la materia. Los nombres de los límites y las armas corresponden a la versión inglesa.

- **OMNI SLASH.** El límite de Cloud
- **FINAL HEAVEN.** El de Tifa.
- **GREAT GOSPEL.** El de Aeris.
- **CATASTROPHE.** El de Barret.
- **COSMO MEMORY.** El de Red XII.
- **ALL CREATION.** El de Yuffie.
- **HIGHWIND.** El de Cid Highwind.
- **CHAOS.** El de Vincent Valentine.
- **TOY BOX.** El de Caith Sith..

- **ULTIMATE WEAPON.** Cloud.
- **PREMIUM HEART.** Tifa.
- **PRINCESS GUARD.** Aeris
- **MISSING SCORE.** Barret.
- **LIMITED MOON.** Red XIII.
- **CONFORMER.** Yuffie Kisaragi.
- **VENUS GOSPEL.** Cid Highwind.
- **DEATH PENALTY.** Vincent
- **HP SHOUT.** Cait Sith.

TOMB RAIDER 2

ES DE ESPERAR QUE EL MES DE INTERVALO ENTRE LA PRIMERA Y LA SEGUNDA PARTE DE LA GUIA NO SE HAYA HECHO ETERNA. ESTA VEZ NOS HEMOS ESFORZADO PARA QUE PODAIS RESOLVER SIN PROBLEMAS LOS MUCHOS ENIGMAS QUE OS ENCONTRAREIS EN TR2.

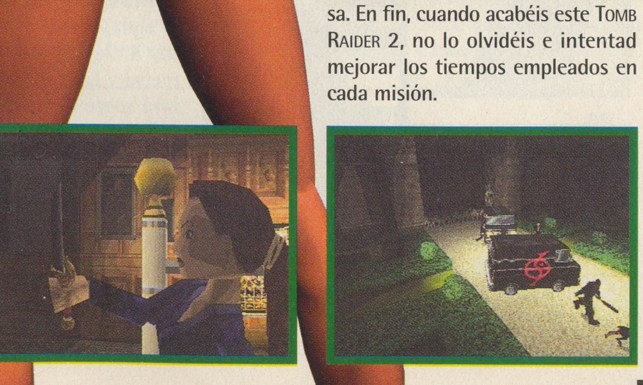






PLAYSTATION
EIDOS-CORE DESIGN
PLATAFORMAS 3D

Tras un mes de intenso sufrimiento, por fin tenéis ante vosotros la esperada segunda parte de la guía. En esta entrega no hemos escatimado esfuerzos ni número de páginas para explicar, con todo lujo de detalles, los pormenores de cada uno de los niveles. Algunos han necesitado de hasta seis páginas para ser descritos convenientemente, lo que ha permitido incluir un gran número de capturas para una mejor orientación. La complejidad de los seis niveles restantes (y alguna sorpresilla de última hora) es bastante elevada, con unos mapeados inmensos en los que resulta muy fácil perderse. Por ello, y aunque suponga una pérdida de tiempo considerable, es mejor que os acostumbréis a grabar la partida cada vez que os encontréis con una situación, a priori, peligrosa. En fin, cuando acabéis este TOMB RAIDER 2, no lo olvidéis e intentad mejorar los tiempos empleados en cada misión.



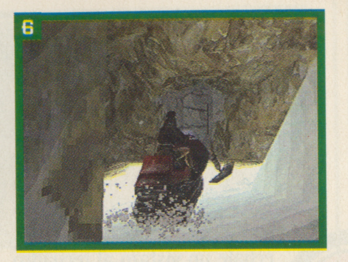
FASE 11



TIBETAN FOOTHILLS



Comienza el nivel matando al aguilucho que aparece para continuar por un pequeño hueco sito en la parte derecha. Avanza con cuidado hasta caer a un estrecho pasillo con unas bolas de nieve que se acercan a ti. Encarámate a la pared de tu izquierda para evitarlas (un poquillo más adelante hay una pared falsa que puedes destruir). Sigue avanzando hasta un pequeño entrante que hay en la parte izquierda. Un nuevo alud estará a punto de aplastarte. Continúa el pasillo hasta llegar a una cueva con un precipicio y una debilucha pared de hielo enfrente (1). El truco está en coger carrerilla y saltar hacia el extremo derecho de dicha pared (que estallará en mil pedazos). Lara entonces se deslizará cayendo en un nuevo precipicio. Para evitarlo, deberás saltar antes de caer y pulsar derecha al mismo tiempo (la trayectoria de Lara variará lo suficiente como para no precipitarse). Sigue avanzando hasta el final de la cueva y disfruta mientras puedas de la espléndida vista. Colócate de espaldas y pega un pasito hacia atrás para dejarte caer. Pulsa X para que Lara se quede colgada. Suelta y, antes de caer al agua, vuelve a pulsar X. Déjate caer de nuevo y Lara se plantará sobre una plataforma con la entrada a una cueva. Entra hasta llegar a la salida, por cuya derecha deberás continuar. Si todo ha ido bien, estarás bordeando el cañón. Una nueva cueva, en esta ocasión con dos bifurcaciones. Por la derecha se llega a una reja con el primer secreto detrás. Por la izquierda es por donde deberás continuar. Sigue el pasillo (cuidado con las estalactitas) para llegar al otro extremo del cañón. Una vez aquí, sitúate de espaldas a la pared (con las paredes del cañón a derecha e izquierda y el agua frente a ti) (3). Deberás subir por la pared de la izquierda hasta llegar a la explanada con la casa, los dos malos y la moto de nieve. Deberías encontrarte frente a una cabaña, como en la pantalla (4). ¿Ves la cueva que hay a la izquierda de la pantalla? Pues venga, ya sabes por donde ir. Para acabar con los enemigos que aparecen en tu camino tan sólo debes pasar por encima (ya se que es cruel, pero no hay más remedio). Bueno, por fin un claro. Una pantalla difícil con infinidad de rampas y un par de huecos por los que continuar. Fíjate en la pantalla (5). Deberás entrar por la cueva de la derecha con la moto, pero antes tendrás que encaramarte a pie por el hueco que hay más a la izquierda y retirar los bloques de piedra que evitan que llegues hasta allí con la moto. Una vez retirados, utiliza las rampas para llegar hasta allí y, de nuevo con las rampas, evita el precipicio que encontrarás en el interior de la cueva. El camino ahora debería dividirse. Por el momento ve por la derecha (con mucho cuidado de no caer al abismo), para llegar a una pequeña estancia con una pared por la que se puede escalar (6). Sube y activa la palanca que hay camuflada en la pared.





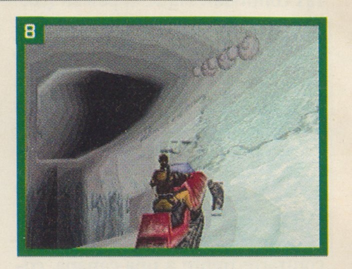
SECRETO 1

En la esplanada en la que consigues la moto por primera vez (donde está la cabaña) hay dos salidas posibles. A la izquierda una cueva, completamente abierta, y a la derecha un puerta cerrada por la que no se puede pasar en principio. Al lado de esta última hay una especie de reja (está algo escondida), al pie de la cual está el Stone Dragon. Además, es posible que la hayas visto al escalar el cañón.

FASE 11
TIBETAN FOOTHILLS



Vuelve y continúa por el trayecto de la izquierda (la puerta que obstruía el paso debería haberse abierto). Si toda va bien, deberías llegar a un lugar bastante parecido al de la pantalla (7). Antes de saltar, échale un vistazo al recuadro de los secretos. Avanza con la moto a toda velocidad esquivando las bolas de nieve que te caerán en la siguiente estancia (8). Deja la moto y baja por la escalera que hay en el hueco por el que han caído las bolas de nieve. Un nuevo agujero en la pared guarda la Drawbridge Key. Para salir no vuelvas por donde has venido, sino por el camino que hay en el interior de la cueva (9) y abriendo la puerta con la palanca (cuidado con las estalactitas). Esto te llevará de nuevo a la habitación de la rampa gigante. Escala por la pared y, tras andar un poquillo, podrás recoger de nuevo la moto. Ahora deberías llegar a una estancia con el suelo helado y una especie de puente que deberás elevar con la Drawbridge Key (10). Ni que decir tiene que deberás cruzar el puente para llegar a una zona con un inquietante cartel que advierte de las avalanchas (11). Párate junto a ella y pisa a fondo. No frenes ni un poquito, sino Lara morirá aplastada. Al girar a la izquierda, un nuevo temblor sacudirá la pantalla. Si te giras comprobarás que el lugar que acabas de atravesar ha desaparecido, o por lo menos eso parece. Bueno, en realidad la habitación del puente ha cambiado bastante. Recoge la Hut Key (12) y observa el villano que aparece (en apenas un



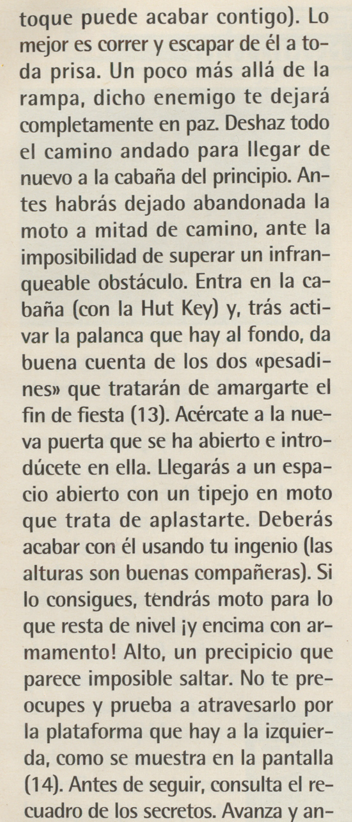
8

9

10

11

12



toque puede acabar contigo). Lo mejor es correr y escapar de él a toda prisa. Un poco más allá de la rampa, dicho enemigo te dejará completamente en paz. Deshaz todo el camino andado para llegar de nuevo a la cabaña del principio. Antes habrás dejado abandonada la moto a mitad de camino, ante la imposibilidad de superar un infranqueable obstáculo. Entra en la cabaña (con la Hut Key) y, trás activar la palanca que hay al fondo, da buena cuenta de los dos «pesadines» que tratarán de amargarte el fin de fiesta (13). Acércate a la nueva puerta que se ha abierto e introdúcete en ella. Llegarás a un espacio abierto con un tipejo en moto que trata de aplastarte. Deberás acabar con él usando tu ingenio (las alturas son buenas compañeras). Si lo consigues, tendrás moto para lo que resta de nivel ¡y encima con armamento! Alto, un precipicio que parece imposible saltar. No te preocupes y prueba a atravesarlo por la plataforma que hay a la izquierda, como se muestra en la pantalla (14). Antes de seguir, consulta el recuadro de los secretos. Avanza y ante ti encontrarás un nuevo claro y dos enemigos más. Acaba con ellos. Al fondo, detrás de una columna, hay un bloque de piedra que deberás empujar. Trás él un enorme precipicio con agua, al que sólo llegarás si saltas con la moto a todo gas. Si sigues vivo, no tienes más que salir del agua y seguir por el hueco que hay a la izquierda. Habrás llegado al final del nivel.



13



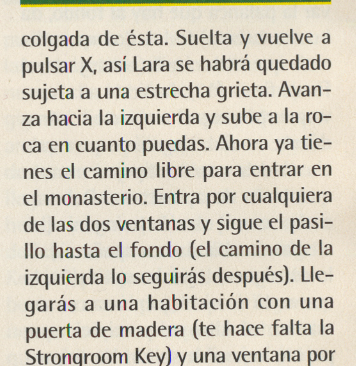
14

SECRETOS 2 Y 3

Antes de saltar la rampa, bájate de la moto y mira en una plataforma que hay a la derecha. Verás el Jade Dragon. No tienes más que coger carrerilla y saltar, eso sí, sin caer al vacío. Ahora, para el tercer secreto, fíjate en la pantalla (14). Pasa el precipicio con la moto y bájate de ésta. Lánzate hacia atrás y deja que Lara quede agarrada al borde. Ahora baja por la escalera y ten cuidado con los aludes.

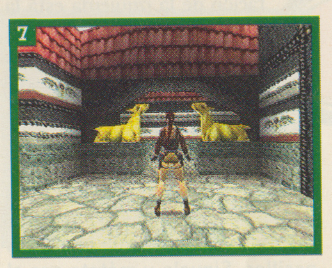
FASE 12

BARKHANG MONASTERY



Avanza hasta la esplanada y aléjate de la tangana que hay montada entre los monjes y los «malos». Los monjes serán tus amigos... si no les atacas. Sube por la escalera que hay en la pared, frente a la entrada principal. Encontrarás huecos por los que subir y que te llevarán hasta un lugar como el de la imagen (1). Ve hasta el fondo, donde están las rocas, y colócate igual que en la pantalla (2), de manera que la puerta por la que has venido quede justo frente a Lara. Ahora debes realizar un salto lateral hacia la izquierda y seguidamente pulsar X. De esta forma, Lara resbalará por la roca y quedará colgada de ésta. Suelta y vuelve a pulsar X, así Lara se habrá quedado sujeta a una estrecha grieta. Avanza hacia la izquierda y sube a la roca en cuanto puedas. Ahora ya tienes el camino libre para entrar en el monasterio. Entra por cualquiera de las dos ventanas y sigue el pasillo hasta el fondo (el camino de la izquierda lo seguirás después). Llegarás a una habitación con una puerta de madera (te hace falta la Strongroom Key) y una ventana por la que entra un mercenario. Mátalo y recoge las granadas que hay en la cornisa. Deshaz tus pasos y ve por el pasillo que antes pasaste de largo (no ataques al monje). En el pasillo se observa: una entrada a la derecha con una especie de rodillos con pinchos que van de un lado a otro de la habitación; a la izquierda, una pequeña estancia con una escalera, y al fondo una puerta de piedra cerrada. Ve por la izquierda y sube la escalera para llegar a una inmensa estancia con una estatua gigante y una pequeña plataforma con la Main Hall Key (3), que te abrirá el paso a la parte inferior de la estancia a través de la puerta de piedra. Cógela y por el momento olvídate de bajar. Así, sigue el camino hasta llegar a una entrada con un largo pasillo. Esquiva la roca que cae y sigue hasta llegar a una bifurcación (ten cuidado porque aquí cae otra roca). Sigue por el camino de la izquierda para llegar a una piscina con cierta tendencia a engullirte hacia el fondo (4). Pégate mucho a las paredes para evitar la succión, e intenta llegar hasta un pequeño hueco que hay en uno de los laterales, bajo el agua. Si lo consigues, llegarás a un pasillo con un muy profundo hueco al fondo. No tengas miedo y lánzate. Debes encontrarte en un oscuro pasillo con tres puertas que se abren y se cierran. Si te tocan morirás, así que antes de intentar pasarlas, más vale que grabes la partida. Sube la escalera y, tras matar a los enemigos, ve a la habitación de la derecha a recoger el primer rodamiento (Prayer Wheel). En cuanto lo recojas, los hornillos de la habitación se encenderán (5), por lo que deberás salir con cuidado de no arder (pégate a la pared de la izquierda). Ve a la habitación de al lado y mueve las cajas para salir por el hueco secreto, para finalmente llegar de nuevo al hall principal. Es hora de bajar a la parte inferior del hall utilizando la





SECRETOS 1 Y 2

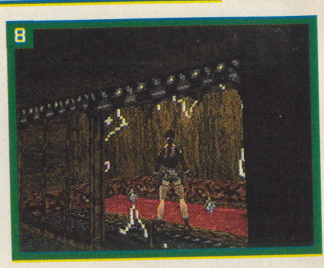
El Gold Dragon está en la espalda de la estatua, a la que se accede por detras de la misma. Tendrás que fijarte muy bien, ya que está algo elevado y es difícil divisarlo. Para coger el segundo secreto, lánzate a la piscina y nada hacia el frente. A la izquierda, en el fondo del agua, hay un pequeño hueco que te llevará hasta el Stone Dragon. Cuidado, ya que después de drenar la piscina ya no podrás recogerlo.



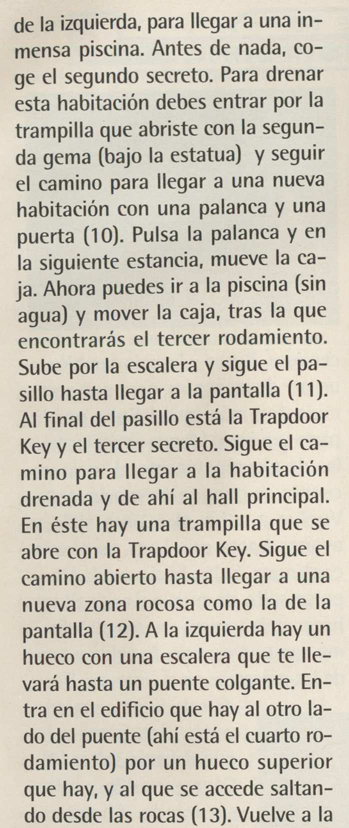
FASE 12
BARKHANG MONASTERY



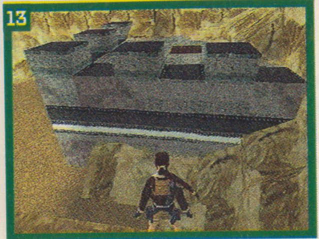
Main Hall Key en la puerta de piedra. Deja que los monjes acaben con los mercenarios y, acto seguido, ve por la primera puerta de la derecha. Pasa la primera estancia y sigue por el pasillo. En la habitación de la izquierda está la Strongroom Key (cógela). Utilizalá en la puerta de madera. Allí esta la Rooftops Key que abre la puerta de la habitación de los rodillos. Deberías estar en el exterior, con dos estatuas de oro a la derecha (7). Tras ellas hay una palanca que apaga temporalmente los hornillos de uno de los pasillos. Síguelo y métete por el desvío de la izquierda. Pulsa la palanca y déjate caer por cualquiera

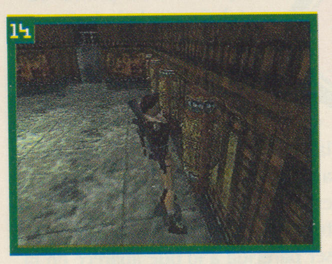


de las dos trampillas. Recoge las dos gemas (8) que abren la puerta (9) que hay al final del pasillo de los hornillos. Tira de la caja que hay tras la puerta para encontrar el segundo rodamiento. Vuelve al hall y sube por la escalera que hay tras la segunda puerta de la derecha. Una vez arriba, no deberías tener problema en saltar a la estatua y llegar a través de ésta al otro lado de la habitación para colocar la segunda gema en el hueco que hay en la pared. Esto abre la trampilla que hay justo debajo de la estatua, a la que se accede por la parte frontal de ésta. Por el momento déjalo y entra en el pasillo que hay a la izquierda de la estatua (según se entra en el hall, sería la tercera puerta de la derecha). A la derecha hay una habitación llena de cajas. Si las mueves bien podrás encontrar munición. Sigue el pasillo y entra por el primer desvío



de la izquierda, para llegar a una inmensa piscina. Antes de nada, coge el segundo secreto. Para drenar esta habitación debes entrar por la trampilla que abriste con la segunda gema (bajo la estatua) y seguir el camino para llegar a una nueva habitación con una palanca y una puerta (10). Pulsa la palanca y en la siguiente estancia, mueve la caja. Ahora puedes ir a la piscina (sin agua) y mover la caja, tras la que encontrarás el tercer rodamiento. Sube por la escalera y sigue el pasillo hasta llegar a la pantalla (11). Al final del pasillo está la Trapdoor Key y el tercer secreto. Sigue el camino para llegar a la habitación drenada y de ahí al hall principal. En éste hay una trampilla que se abre con la Trapdoor Key. Sigue el camino abierto hasta llegar a una nueva zona rocosa como la de la pantalla (12). A la izquierda hay un hueco con una escalera que te llevará hasta un puente colgante. Entra en el edificio que hay al otro lado del puente (ahí está el cuarto rodamiento) por un hueco superior que hay, y al que se accede saltando desde las rocas (13). Vuelve a la





habitación de las cajas y sigue por el pasillo. Pasa la trampilla, gira a la derecha y luego a la izquierda. Lánzate al vacío por la ventana. Verás unas escaleras por las que tendrás que subir. Arriba encontrarás el quinto rodamiento. Ya sólo queda volver al hall principal y entrar por la puerta que hay justo a la derecha de la estatua. Coloca los rodamientos (14) en su lugar y...

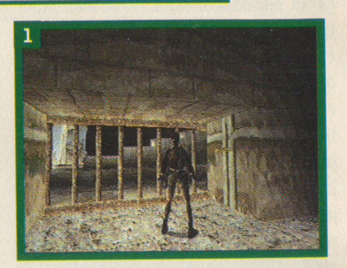
SECRETO 3

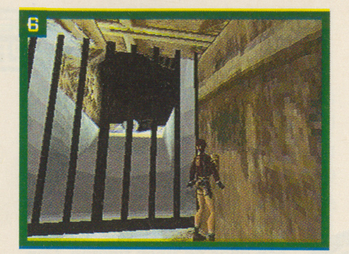
El tercer secreto está escondido en un recoveco, al final del pasillo de los hornillos, las esferas con pinchos y los rodillos. En concreto hay que moverse por el camino que sigue el último rodillo (con cuidado de que no te dé). Si consigues superar esto, un par de puertas «asesinas» tratarán de dar al traste con tu plan. Salta justo cuando se abran y así no tendrás ningún problema en recoger el Jade Dragon.



FASE 13
CATACOMBS OF THE TALION

El objetivo principal de este nivel es encontrar dos máscaras Tibetanas. Empiezas al pie de una escalera con estalactitas que caen del techo. En la segunda estancia hay dos caminos posibles (además del primer secreto). Se puede ir de frente, aunque te encontrarás con una puerta cerrada. Lo mejor es bajar, matar al Yeti que hay y activar la palanca situada junto a la reja (1). Esto abrirá la puerta que antes estaba cerrada. Sube por la escalera y avanza hasta la siguiente habitación. La situación debería ser parecida a lo que aparece en la pantalla (2). Baja las escaleras (por la derecha) y mata a los dos mercenarios. Busca y liquida también a un par de leopardos, para que no te molesten más tarde. Sube por la parte izquierda (donde están las bolas de nieve) y lánzate al vacío en cuanto se pongan en movimiento. Vuelve a subir al mismo sitio y avanza hasta que Lara no pueda continuar. Salta hacia adelante y pulsa salto de nuevo. Lara saltará hacia atrás y caerá en una plataforma con una especie de celda y una de las máscaras en su interior. Desde este lugar se puede ver la plataforma a la que deberás saltar (3). Coge carrerilla y salta sin miedo. Ahora no tienes más que desplazarte sobre las plataformas en mal estado y subir por la escalera que hay frente a ti. Cuando llegues arriba, salta hacia atrás (pulsa salto y atrás sin soltar X). Te encontrarás sobre una plataforma al lado de la palanca que abre la celda (4). En el momento justo en que recojas la máscara, la piscina que hay al fondo se vaciará (5). Baja, métete por ella y sigue el pasillo, con cuidado de no caer a la fosa con pinchos, para llegar a una inmensa reja que te obstruye el paso (6). Introduce la máscara en el lugar correcto y avanza rápidamente. Si no te das prisa en subir por la pared de la izquierda, las bolas de nieve te aplastarán. Cuatro leopardos te darán la bienvenida. En la pared izquierda hay un inmenso hueco al que puedes acceder con un poco de habilidad. Este da paso a una estancia bastante grande (7) cuyo principal rasgo es un pequeño lago helado, seis leopardos con cara de pocos amigos y una puerta cerrada a la derecha (esta última justo en la entrada). Baja al lago y ve por la puerta que hay a la derecha de éste, para luego subir por la izquierda. Echa un vistazo y verás un pequeño lago al fondo en el que descansa la segunda máscara Tibetana (8). El lugar en el que debes introducirla se encuentra a la derecha de la rampa por la que cayeron las bolas de nieve anteriormente (en la pantalla (6) estaría al fondo a la derecha). Deberías entrar en una habitación muy oscura, llena de celdas y con cuatro temibles Yetis en una de ellas. Arriba hay una palanca, en una plataforma aislada, que devolverá la luz a la estancia, pero que también liberará a los Yetis. Actívala y reza. Una buena forma de acabar con ellos es dispararles desde arriba y, cuando estén a punto de


1


6


7

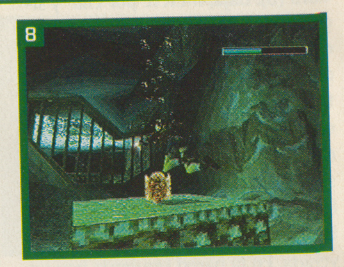
SECRETO 1

En la segunda habitación, tras las escaleras sobre las que caen las estalactitas, encarámate a la grieta que hay en la pared de la izquierda. Desplázate por ella hacia la derecha, hasta que por fin puedas incorporarte. Desde allí podrás acceder a una nueva estancia en la que, además del Stone Dragon, encontrarás algunas bengalas que te serán de gran utilidad durante el resto de la aventura.

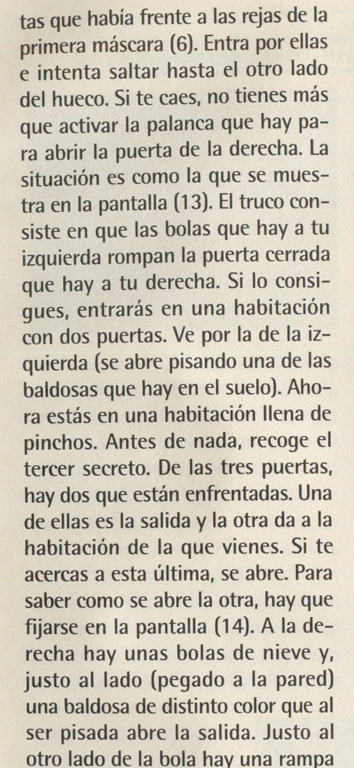



FASE 13
CATACOMBS OF THE TALION

alcanzarte, quedarte colgado en el borde de la plataforma. Ellos volverán a bajar y no te harán daño. Cuando estén debajo de ti, vuelve a subir a la plataforma y repite el ciclo. Si todo va bien, acabarás con ellos en poco tiempo. Con los Yetis muertos, mueve la caja que hay a la izquierda y métela en una de las celdas, de manera que bloquee la posible caída de las rejas. Las cuatro celdas dan al mismo sitio, una estancia con una palanca que deberás activar. Se abrirá una puerta, y de no ser por la caja que has colocado, las rejas caerian y quedarías atrapado en el interior. Vete otra vez al hueco grande de la pared y

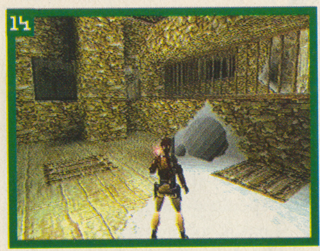


entra por la puerta que antes estaba cerrada (9). Pasa el primer puente y, al entrar en el segundo, unas bolas de nieve comenzarán a rodar frente a ti. La plataforma de la izquierda te refugiará. Salta a la escalera que sube (10) y lánzate al agua por el hueco que hay arriba. Una vez en el agua, ten cuidado con las barracudas. Mira el cuadro de los secretos. Busca una puerta grande tras la que hay un bloque con una escalera colgando (11). Salta al bloque y de ahí a la escalera. Sube y cuando estés a punto de llegar al techo salta hacia atrás, llegarás a una plataforma con la palanca que abre la puerta que hay debajo. Entra por ella y avanza. La vista que tendrás será esplendida. El lago helado al fondo y una especie de balsa colgando de dos cuerdas (12). Gira 180 grados y activa la palanca que hay tras de ti. Esto abrirá las puer-



tas que había frente a las rejas de la primera máscara (6). Entra por ellas e intenta saltar hasta el otro lado del hueco. Si te caes, no tienes más que activar la palanca que hay para abrir la puerta de la derecha. La situación es como la que se muestra en la pantalla (13). El truco consiste en que las bolas que hay a tu izquierda rompan la puerta cerrada que hay a tu derecha. Si lo consigues, entrarás en una habitación con dos puertas. Ve por la de la izquierda (se abre pisando una de las baldosas que hay en el suelo). Ahora estás en una habitación llena de pinchos. Antes de nada, recoge el tercer secreto. De las tres puertas, hay dos que están enfrentadas. Una de ellas es la salida y la otra da a la habitación de la que vienes. Si te acercas a esta última, se abre. Para saber como se abre la otra, hay que fijarse en la pantalla (14). A la derecha hay unas bolas de nieve y, justo al lado (pegado a la pared) una baldosa de distinto color que al ser pisada abre la salida. Justo al otro lado de la bola hay una rampa cubierta de nieve. Bueno, entra en la habitación de los pinchos. Acér-





cate a la puerta que da a la habitación de la que vienes para que se abra. Salta desde el borde a la rampa, de la rampa a la baldosa (sobre las bolas) y de ésta de nuevo a la rampa pero con el salto especial hacia atrás (pulsando cuadrado y luego círculo). Corre todo lo que puedas para llegar antes de que la salida se cierre. Déjate caer por la escalera y pasa al siguiente nivel.

SECRETOS 2 Y 3

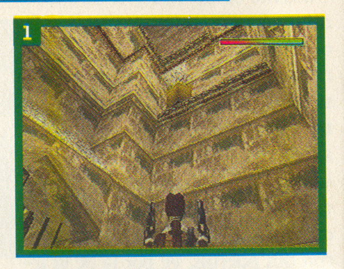
Tras subir la escalera (10) y saltar al agua, caes a una cueva en cuyo centro hay unos bloques helados. Mira hacia arriba y verás una escalera por la que deberás subir. Cuando llegues arriba, salta hacia atrás y caerás en la mismísima plataforma en la que está el Jade Dragon. Para coger el Gold Dragon, en la habitación de los pinchos, sube por la escalera que hay camuflada en la pared de la izquierda.

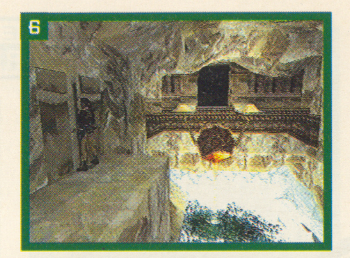


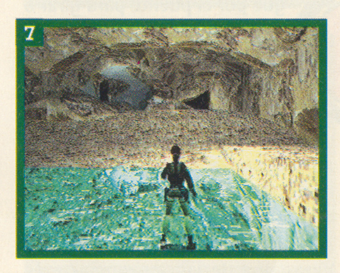


FASE 14
ICE PALACE

Comienzas el nivel en una habitación con una puerta cerrada y una campana en el centro. Dispara a la campana para que la puerta se abra, y de paso así aprenderás que las puertas, rejas y demás obstáculos de este nivel se abren de esta curiosa forma (no todas, pero sí algunas). Entra en la siguiente habitación sin temer por los rugidos de los Yetis, ya que están presos en una celda. Observa las plataformas que hay en el suelo (con aspecto de muelle-colchoneta). Si pasas sobre uno de ellos, Lara saldrá despedida hacia arriba, algo muy útil pero que, como comprobarás, puede resultar muy peligroso si no calculas la caída. Si sigues de frente al entrar en la habitación, veras dos de estos artilugios frente a un portón y uno más dentro de éste. Dirígete a este último muelle (entrando en una pequeña estancia con dos rejas). Mira hacia arriba y observa la campana que hay (1). Colócate delante del muelle de manera que cuando Lara salga disparada, lo haga frente a la campana. Carga el arma y pega un saltito hacia atrás mientras disparas (**consulta la nota final que hay al final del texto), sonará el «gong» que indica que has alcanzado la campana. Asegúrate de pegar un salto al caer, de manera que no caigas de nuevo sobre el muelle, ya que de otra forma morirás. Has abierto una de las dos rejas. Sal de la habitación y busca un hueco alargado en el techo con un muelle debajo. Si miras hacia arriba verás otra campana. Disparándola abriras la segunda reja, así pues, coge carrerilla y salta contra ella al tiempo que disparas. En este punto, si quieres conseguir el primer secreto, consulta el recuadro. Con las dos rejas ya abiertas, ve a la nueva habitación a la que tienes acceso donde, de nuevo, hay otro muelle. Con él tienes que llegar a la plataforma que hay sobre las rejas. Una vez allí verás que hay una nueva campana y que, al otro lado, hay una nueva reja cerrada. Para abrirla, agárrate a la plataforma y salta hacia atrás al tiempo que cargas, salta de nuevo (saltarás hacia adelante por culpa de la plataforma inclinada) mientras disparas. Deberías haber alcanzado la campana y, por tanto, haber abierto la puerta. Para llegar hasta ella deberás saltar de un lado otro de la habitación (por las plataformas oblicuas) pulsando al tiempo en dirección a la puerta. Después del número circense, sube la escalera y, si todo ha ido bien, estarás en una habitación bastante más grande con un Yeti que te ataca. Mátalo y continúa por la única salida posible (atento al cuadro del segundo secreto). Sigue de frente (a la derecha hay una puerta sellada), matando a los tres Tigres Blancos, para recoger sin problemas la Máscara Tibetana (3). La puerta sellada se habrá abierto así que, ve por ella. La siguiente estancia (5), tras la bienvenida del Yeti, tiene seis huecos en el suelo (si lanzas una bengala verás que tienen pinchos debajo). El único por el que se puede







SECRETO 1

Sitúate entre los dos muelles y el que está bajo el hueco alargado del techo. Salta de forma que caigas sobre el segundo muelle. Agárrate a la plataforma y llegarás a una estancia con la palanca que hace caer la jaula de los Yetis. Ve al hueco que ha dejado la jaula y entra. El bloque que está justo enfrente se puede mover. Verás una pantalla como la (2). ¿Recuerdas INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA? Pues ya sabes...

FASE 14

ICE PALACE



bajar es el último, y sólo por el centro del hueco. Acaba con el Yeti y busca el balcón (5) para introducir la máscara en el interruptor. Una puerta se habrá abierto en la sala de los pinchos. Sal por ella y sigue por el puente para girar a mano izquierda. Todo lo que has visto te sonaba bastante, ¿a que sí? Efectivamente, es el lago helado del anterior nivel, y el puente por el que has pasado es ese mismo del anterior nivel que no llegaste a utilizar en una ocasión. Busca una palanca en la pared de la izquierda y actívala. Veras una de las secuencias más bonitas de todo el juego (6). En fin, que el lago helado ya no está tan



helado, así que sumérgete en él y consigue el Gong Hammer. Busca la salida bajo el agua y prepárate para lo peor. Los Yetis, a partir de ahora, aparecen continuamente. Frente a ti tienes dos caminos (7). El derecho es por el que debes seguir, pero si te das un paseo por el izquierdo con mucho cuidado, podrás conseguir alguna ayudita. Tras la puerta te espera algo espeluznante. Un par de grupos de bolas de nieve caerán en cuanto te acerques, pero mira la habitación y no te confíes... Lo mejor, sin duda, es correr hacia abajo (8) y rezar para que la fuerza te acompañe. Siguiente obstáculo: un precipicio. No te preocupes, salta al otro lado y deslízate por el borde (9) hasta la salida. Tampoco te achiques en el siguiente precipicio, la pared de enfrente, aunque no lo parezca, es una escalera a la que te puedes agarrar sin

problemas. En el siguiente precipicio no hay más remedio que tirarse (aunque con cuidado) ya que la pérdida de energía es inevitable. Si sigues vivo, estarás frente a un inmenso Gong (10). Utiliza el Gong Hammer y prepárate a sufrir. Golpear el Gong con el mazo sirve para que las puertas del palacio de hielo dejen de estar selladas. Ahora date la vuelta y baja para buscar el tercer secreto. Cuando ya lo hayas conseguido, métete en una pequeña habitación que hay bajo el Gong (11), en la que además podrás encontrar el Talion. Si no sabes cómo llegar hasta ella, inténtalo por el lado izquierdo (suponiendo que tengas enfrente de ti la masa de hielo con el Gong encima). Una vez lo recojas, aparecerá el guardián, un inmenso bicho de varios metros de altura (12, 13) que te hará la vida imposible. Lo mejor es acabar con él a base de granadas, aunque como sabemos que no tendrás muchas encima, lo mejor es que corras y le dispares sólo cuando estés seguro de darle (cada toque te quitará bastante energía). En el momento exacto en que acabes con él, pasa-





rás al siguiente nivel. Antes, una bonita secuencia que te introducirá en la última parte del juego.

**Nota final: La forma que los programadores idearon para finalizar este nivel no es ésta. En teoría hay que seguir otro camino algo más largo, pero éste es igual de válido y mucho más rápido. Si quieres saber como es el camino original, guíate por el texto del Primer Secreto.

SECRETOS 2 Y 3

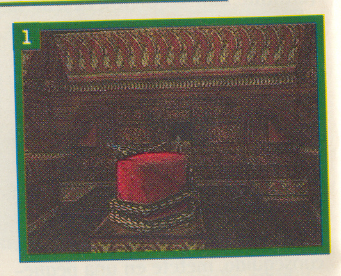
Después de «lo de las campanas», llegas a una estancia grande con dos ventanas. Sal por la puerta del fondo, enciende una bengala y entra por un hueco que hay a la derecha y que te llevará directo al Stone Dragon. Para lograr el Jade Dragon, mira tras la última columna de la izquierda (14) donde hay una escalera. Baja por ella y activa una palanca que hay. Búscalo en una puerta al otro lado de la cueva.

FASE 15

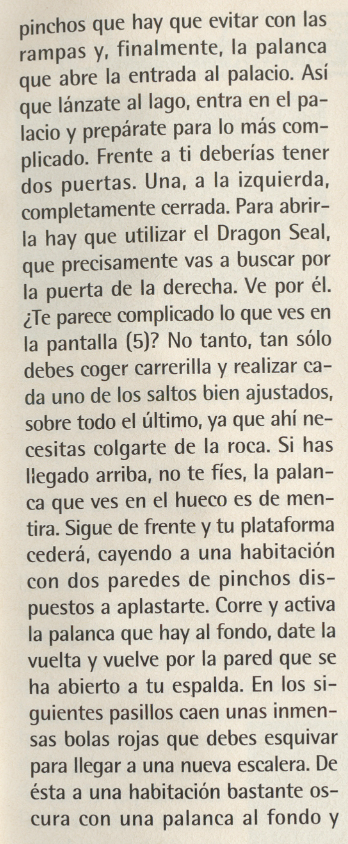


TEMPLE OF XIAN

Bueno, por una vez y sin que sirva de precedente, la gente de CORE ha sido benévola y ha situado el final del nivel justo en el comienzo del mismo (1). En fin, tan sólo tienes que acercarte y... bueno, en estos momentos deberías estar bajando por interminables rampas a una velocidad vertiginosa y sin posibilidad de parar (consulta el cuadro de los secretos). Mucho nos tememos que el camino va a ser más largo y duro de lo esperado. Si no ha habido ningún contratiempo, estarás unos metros más abajo en un pequeño lago con dos barracudas. Sigue de frente y súbete a los tablones (donde también hay una

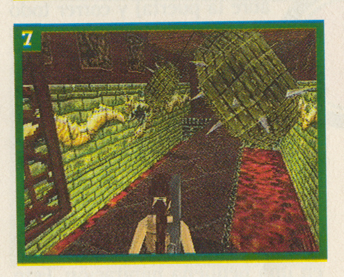


escalera). Busca una salida en el fondo del lago que te llevará hasta el Templo de Xian. En uno de sus laterales hay un muelle que te lanza hasta el tajado, donde encontrarás la palanca con la cual abrir la trampilla que tapona la escalera del lago. Sube por ella para descender por la siguiente pared (3), aunque sólo hasta el hueco del medio (lo que hay en el tercero te lo explicamos en el Segundo Secreto). Tendrás que deslizarte por la grieta y hacer lo mismo en la siguiente pared. Así hasta llegar a la esquina, donde te espera una nueva escalera. Lo siguiente tiene peor pinta. Pinchos arriba y en el fondo y escaleras por toda la pared. No hay problema, vete por las escaleras al extremo derecho, sube todo lo que puedas y salta hacia atrás (4), manteniendo pulsado el salto. Ahora, una nueva carrera por plataformas inestables, unos



pinchos que hay que evitar con las rampas y, finalmente, la palanca que abre la entrada al palacio. Así que lánzate al lago, entra en el palacio y prepárate para lo más complicado. Frente a ti deberías tener dos puertas. Una, a la izquierda, completamente cerrada. Para abrirla hay que utilizar el Dragon Seal, que precisamente vas a buscar por la puerta de la derecha. Ve por él. ¿Te parece complicado lo que ves en la pantalla (5)? No tanto, tan sólo debes coger carrerilla y realizar cada uno de los saltos bien ajustados, sobre todo el último, ya que ahí necesitas colgarte de la roca. Si has llegado arriba, no te fíes, la palanca que ves en el hueco es de mentira. Sigue de frente y tu plataforma cederá, cayendo a una habitación con dos paredes de pinchos dispuestos a aplastarte. Corre y activa la palanca que hay al fondo, date la vuelta y vuelve por la pared que se ha abierto a tu espalda. En los siguientes pasillos caen unas inmensas bolas rojas que debes esquivar para llegar a una nueva escalera. De ésta a una habitación bastante oscura con una palanca al fondo y





una puerta que se abre. En el interior hay una escalera por la que debes descolgarte. El siguiente paso es una pequeña habitación con dos ruedas y, finalmente, la planta superior del Templo de Xian (6). En un extremo un interruptor, en otro, una puerta que deberás abrir con el anterior (se cierra al poco tiempo). ¿Cómo? Pues activándolo y saltando de vigueta en vigueta rápida-

SECRETO 1

Estate muy atento, ya que el primer secreto es bastante difícil de conseguir. Tras las dos primeras rampas (de piedra) hay una tercera por la que corre el agua. Cuando te estés deslizando por ella, haz el salto especial hacia atrás, de manera que Lara quede de espaldas a la pendiente. Mantén pulsado X para que al llegar al final Lara se quede colgada (2). El Gold Dragon estará a tu alcance a la izquierda.



FASE 15
TEMPLE OF XIAN

mente. Tras esto, una habitación bastante complicada (7) cuyo secreto está en los interruptores del fondo. Debes pulsar primero el de la derecha (se levanta la trampilla) y luego el de la izquierda (se abre la puerta) y correr todo lo que puedas para no caer a la lava. Si logras pasarlo, una bola roja gigante te perseguirá por la plataforma. Corre y, en el último momento, salta al dragón para recoger el Dragon Seal (8). Ahora salta a la plataforma que hay a tu izquierda (abajo) y sube para activar una palanca que hay en una pequeña habitación. Esto cambiará la configuración de la sala del dragón, por lo que deberás



deshacer el camino andado. Debes utilizar las plataformas de madera para cruzar la habitación de derecha a izquierda, y desde allí, llegar a las rampas del fondo (la salida está arriba, a la izquierda). Antes, recoge el tercer secreto. Cuando llegues a la salida, empuja el bloque que hay al fondo de la habitación. Llegarás a una pequeña estancia con una palanca. Actívala, baja por la trampilla y prepárate a correr. Aparecerás en el hall principal del templo, justo donde debes introducir el Dragon Seal. Hazlo y continúa por el nuevo camino. Tras la rueda con pinchos caerás en una habitación aparentemente sellada. Si has visto películas de aventuras, sabrás que el techo (lleno de pinchos, claro) esta cayendo lentamente. Tienes que activar los tres interruptores «de verdad» para que se abra la estancia. De ahí a un nuevo problema, y esta vez con tiempo. Ante ti una gran piscina (10). Abajo a la izquierda, un túnel al que la corriente no te deja acceder. Al fondo, a la derecha (sumergidos) una puerta cerrada y una palanca. Arriba, un hueco con una puerta (también cerrada). Lánzate al agua y activa la palanca, esto hará subir el nivel del agua y hará que remita la corriente en el túnel. Entra en éste (verás una nueva palanca a la izquierda) y sigue por el pasadizo que hay a la derecha. Activa la nueva palanca que encontrarás (la puerta que hay enfrente se abre). Entra por ella y tira de la palanca que, otra vez, hay en su interior. Deshaz el camino y, ahora sí, utiliza la palanca que dejaste sin activar. La corriente te llevará rápidamente a la balsa principal, donde la puerta del fondo ahora está abierta. Entra por ella y activa la última palanca que encontrarás dentro (se abre la puerta de arriba). Sal y utiliza la primera de las palancas que activaste (la que hace subir el nivel del agua). Si todo ha ido bien, estarás a salvo y dispuesto a seguir. La nueva habitación (también con agua) tiene sa-





lida por la derecha. No te asustes por los pinchos, activa la palanca que hay al fondo y prepárate a correr. Caerás al agua y desde ahí a un túnel que te arrastrará con fuerza. Al final, por fin, la Gold Key (11). Te debería sonar bastante el lugar en el que has aparecido, así que dirígete a la puerta grande y utiliza la Gold Key (12). La siguiente búsqueda se centra en la Silver Key. En-

SECRETO 2

En el hueco que hay más abajo está el Stone Dragon. Deberás bajar hasta el segundo hueco y deslizarte por la grieta hacia la izquierda. Llegado allí, gira y baja por una nueva escalera para descolgarte sobre una tercera que hay justo debajo de ti. Deslízate por el lateral para acceder al Dragón a través de la grieta que hay en la pared. Ante todo ten cuidado al dejarte caer, ya que podrías caer a la lava.



FASE 15
TEMPLE OF XIAN

trando por la puerta, hay dos posibles caminos a seguir. Uno a la izquierda, que se encuentra cerrado (13), y otro por la derecha, donde se encuentra la palanca que abre ese camino. Vete por este último y activa la palanca que hay tras una de las columnas (14). Sal por el lado contrario al que has entrado y continúa por el camino que antes estaba cerrado. Date prisa en buscar una plataforma a la que subir y busca la entrada a una cueva con aspecto de mina abandonada (15). Avanza por la cueva, y si por un casual te encuentras con lo que aparece en la pantalla (16), piensa lo peor y... ¡¡estarás en lo cierto!! Las



arañas gigantes serán tu mayor pesadilla en el final de este mapeado. Intenta llegar hasta una gran cueva donde deberás alcanzar la puerta que hay en la parte superior. Para ello escala por las plataformas del fondo, bordea toda la cueva y, finalmente, salta al pilar central (17). Al final del pasillo encontrarás la estancia llena de agua de la que vienes, pero lo que es mejor, en el pilar central está la Silver Key. Salta a por ella y lánzate al agua, rumbo, de nuevo, a las inmediaciones del Templo de Xian, donde por fin podrás abrir la puerta que te queda. En el interior te esperan unas rampas (no demasiado complicadas de escalar) y un par de bolas metálicas que intentarán aplastarte. Si logras pasarlo, girarás a la izquierda y atravesarás el puente (18). Al otro lado, además de un tigre, hay dos caminos. Uno con un rodillo, que

será el primero que deberás seguir. Atravesando un nuevo puente llegarás a una plataforma con el interruptor que abre el paso del segundo camino. A la vuelta deberás evitar el rodillo que pasa por el puente (19), para ello aprovecha que la plataforma (en la que está el interruptor) está en alto para saltar por encima de él. Ahora continúa por el segundo camino hasta llegar a tu siguiente objetivo. Ya casi has llegado al final. Estas en un gran hall para el que te hace falta una nueva llave. La cerradura donde debes introducirla está un poco más adelante, a la derecha, justo antes de la primera escalera por la que debes subir (rápidamente, para no morir emparedado). Una vez arriba, sigue corriendo en la siguiente habitación para subir por una segunda escalera, que te lleva directamente a una serie de pasillos con una palanca al final. Actívala y una de las ventanas que habrás pasado quedará abierta (21). Utiliza las dos plataformas que tienes a la izquierda para llegar hasta la llave y, finalmente, la cola del dragón para descender. Introduce la llave en la





cerradura y sube por la escalera que hay justo detrás de ti, al otro lado de la estancia. Deberás subir una segunda escalera, que te dará acceso a un segundo dragón enfrente justo de (21). Repite la jugada, pero en vez de bajar por la cola del dragón, apóyate en la plataforma oblícua para llegar a la parte lisa del dragón y poder subir por la escalera que te llevará al final.

SECRETO 3

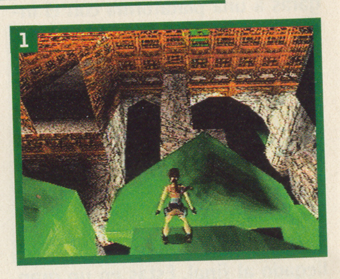
Al otro lado de la habitación del dragón están las rampas por las que debes salir de la estancia. Fíjate en una de ellas (de las que tienen la piedra blanca). Justo debajo tiene uno de esos muelles que lanzan a Lara hasta el infinito. Salta a él de cara, con lo que caerás sobre una de las plataformas de madera que recorren el techo (9). Una vez allí, te resultará fácil alcanzar la plataforma del Jade Dragon.



FASE 16
FLOATING ISLANDS



En este nivel es importante que sigas las instrucciones al pie de la letra, sobre todo al comienzo del mismo, ya que de otra forma resultará casi imposible finalizar el nivel. Para empezar, avanza hasta el borde de la plataforma, tal y como se muestra en la pantalla (1), muy despacio, hasta que Lara ya no pueda andar más. Frente a ti deberías tener una pequeña isla flotante con dos rampas. Pega un brinco hacia atrás y salta, sin carrerilla, sobre la rampa de la izquierda. Deberías caer en una plataforma desde la que se divisa una pequeña isla flotante con un objeto en el centro. Salta a ella, cogiendo carrerilla y, una vez allí, coge la primera Mystic Plaque. Si te aparece un enemigo volando al fondo, enhorabuena, podrás matarlo sin problemas y más tarde no te molestará. Para volver a la plataforma inicial, vuelve por donde has venido, colocándote tal y como aparece en la pantalla (2). Coge carrerilla, salta y caerás sobre una estatua que no te hará nada. Ahora puedes subir sin nigún problema por los bloques de tu izquierda. El siguiente paso es alcanzar la estructura metálica que hay frente a ti (la que se ve al fondo, en la pantalla (1)). Para eso, sitúate de nuevo al borde, pega un salto hacia atrás y, cogiendo carrerilla, salta hasta la plataforma de piedra. Encarámate a la estructura metálica y espera a que el enemigo del fondo se acerque lo suficiente como para poder dispararle. Antes de que te alcance habrá estallado en mil pedazos. El siguiente paso es girar a la izquierda y situarse al borde de la estructura metálica, mirando justo a la plataforma inclinada que hay enfrente. El movimiento a realizar parece complicado, pero no lo es tanto. Pega un paso hacia atrás (no un salto), salta sin carrerilla hacia adelante y, ya en el aire, pulsa y mantén pulsado cuadrado y círculo. Lara caerá sobre la plataforma y saltará hacia atrás, cambiando de orientación en el aire. Es momento de soltar todo y pulsar únicamente X. Lara debería quedarse colgada justo al pie de la plataforma con la estructura metálica encima, y con todo el camino libre para activar la palanca del fondo. Ahora gira y continúa por el pasillo de la izquierda, hasta llegar a una rampa por la que te deslizarás y, justo antes de llegar al final, saltarás. Dos guardianes a pie y uno volando vendrán a por ti (si lo matasete al principio, cuando recogiste la primera Mystic Plaque, éste último no aparecerá) . Corre y salta a la pequeña isla flotante que hay justo enfrente de la casa. Desde allí (4) podrás matar a todos los enemigos sin problemas. Cuando el camino esté libre, entra por la trampilla y recoge la segunda Mystic Plaque y un par de cosillas más. Ahora, cuando bajes, un nuevo guardián te espera. Vuelve a matarlo utilizando la isleta. De nuevo con el camino despejado, vete a lateral derecho de la isla (antes échale un ojo al primer secreto) y colócate justo al borde del precipio (5). Un pequeño salto



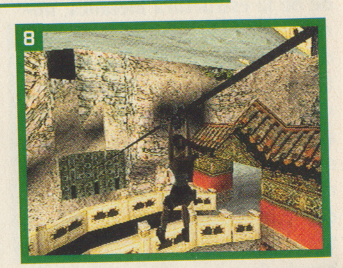


SECRETO 1

El Jade Dragon está en el tejado de la casa que hay sobre una de las islas flotantes (6). Para llegar al secreto debes alcanzar una plataforma algo más plana que las demás, sita en la esquina derecha. De ahí debes saltar a las plataformas que hay al borde del abismo, pero sin dejar de pulsar el salto. De esta forma, Lara saltará hacia atrás y caerá justo sobre el tejado, al lado del primero de los secretos.

FASE 16
FLOATING ISLANDS

hacia atrás pulsando X y Lara quedará agarrada al borde. Suelta X y vuelve a pulsarla. Ante ti tendrás una preciosa estancia verde con una puerta al fondo y una palanca escondida en la parte izquierda. Actívala y la puerta se abrirá. De aquí a la puerta principal (donde debes insertar las dos Mystic Plaques) no hay nada especialmente complicado, así que, nos das un descanso y te esperamos allí. Ya en la puerta, (7) introduce las dos Mystic Plaques y mata al enemigo que aparece por la izquierda (si tarda un poquillo, espera, que al final aparecerá). Mira el recuadro del segundo secreto antes de continuar. Acércate hasta


8

la bola verde que hay arriba, a la izquierda. Sitúate de espaldas a ella y pega un salto hacia atrás. Lara resbalará por una rampa. Da un salto hacia atrás inmediatamente y pulsa X para que Lara se quede colgada y la bola verde no le golpee. Sube a la plataforma, gírate y salta a la plataforma que hay frente a ti. A tu derecha debería haber una isleta que se puede alcanzar sin demasiados problemas. En ella, una inmensa cuerda por la que Lara deberá bajar (8), descolgándose justo encima del puente. Entra por la puerta y verás que una plataforma se levanta, apareciendo tras ella tres guardianes y una palanca tras ellos (9). En cuanto te acerques un poco, el central irá a por ti, así que dispárale continuamente mientras retrocedes (debería darte tiempo a matarlo). Ahora activa la palanca y corre por el pasillo contrario, donde

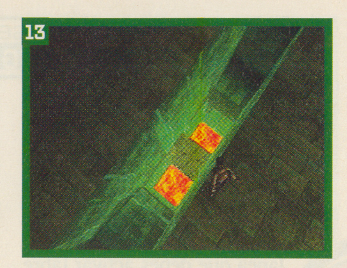
9

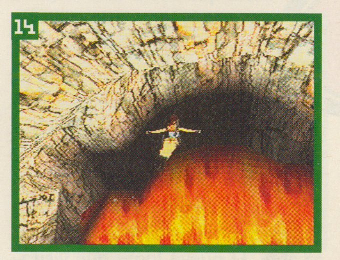
11

10

12

verás una cuerda que atraviesa la estancia y escaleras al fondo. No utilices la cuerda (aunque es posible, por lo general no te dará tiempo), mejor deslízate por la plataforma y salta en el último momento para agarrarte a la escalera. De ahí a una segunda escalera y, desde ésta, con un salto hacia atrás, a tierra firme. Dirígete a la salida, mira hacia abajo y fíjate lo que hay ante ti. Tienes que saltar a la plataforma gris, entrar en la cabaña, subir al tejado y, desde ahí, a la plataforma por la que caía la bola verde. Todo esto ¿para? Pues para volver a coger la cuerda que atravesaba la estancia e introducirte en el templo (10). Deslízate hasta que Lara se descuelgue sola. Analiza la situación: de frente, pinchos; a la izquierda, cuchillas y más cuchillas, y detrás un río de lava. Gírate y vuelve por donde has venido, saltando a la parte derecha, la que se muestra en la imagen (11). Una vez allí, acaba con uno de los guardianes que aparecen y salta hasta la otra plataforma para que aparezca un segundo guardián. Ahora vuelve y coloca el bloque de forma que puedas subir a


13


14

la plataforma que hay sobre ti. Allí, activa la palanca (12). En el canal central (por donde te deslizaste con la cuerda) ha aparecido una plataforma (13) a la que puedes bajar sin problemas y que además te da acceso a una nueva palanca. Esta abrirá un hueco en la balsa de lava que hay al otro lado. Para saltar a dicho hueco, sube a la plataforma superior, sitúate al borde, da un sal-

SECRETO 2

Después de introducir las dos Mystic Plaques y entrar en el interior del recinto, fíjate en un arbol que hay a la derecha, en una zona algo oscurecida. Allí, aunque no lo parezca, está la entrada a un pasadizo que te llevará directo al segundo secreto, el Stone Dragon. Para volver, tendrás que ajustar mucho el salto (enciende una bengala si no ves bien). A la salida, donde esta el árbol, también tendrás que saltar.



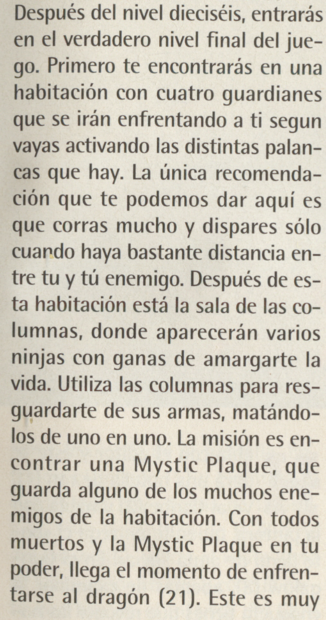

FASE 16
FLOATING ISLANDS

to hacia atrás y coge carrerilla. Al saltar, asegúrate de pulsar R1 para que Lara se lance de cabeza (14). Como por arte de magia, caerás en agua blandita y con la energía intacta. De frente tienes una palanca que debes activar (abre una pequeña estancia sobre el pasillo al que caíste desde la cuerda). Vuelve al hall principal (es muy sencillo) y utiliza el bloque para subir a la nueva habitación a la que puedes acceder (15). Ahora puedes seguir dos caminos, uno de ellos está cerrado, y el otro te lleva hasta la palanca que lo abre. El nuevo lugar que visitarás se parece a éste (16). Baja y activa el interruptor (se abren las rejas). Utiliza la plataforma que tienes detrás de ti para matar con más facilidad a los ninja. Cuando ya no quede ninguno, es hora de emplear la misma táctica con los guardianes «congelados», ya que a pesar de ser muy rápidos, no pueden escalar, ni volar. Empleando esta técnica, como se muestra en (17), no deberías tener mayores problemas. Con los cuatro guardianes muertos, activa las dos palancas que hay a izquierda y derecha. La primera abre una de las puertas de la estancia anterior (16). La segunda abre la salida de la habitación en la que te encuentras. Sal y avanza hasta llegar a una puerta cerrada. Pulsa el interruptor para abrirla y, acto seguido, púlsalo de nuevo. La puerta se cerrará y, a través de ella, podrás matar a los dos guardianes que hay (18). El siguiente paso es subir por las escaleras (19) de la habitación contigua, haciendo saltos hacia atrás, etc. Una vez arriba, el último escollo está en eliminar al ninja, buscar el tercer secreto, colocar el bloque correctamente, encaramarse a la cuerda y... hasta la guarida del dragón (20).



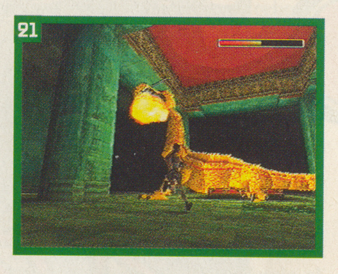


THE DRAGON'S LAIR



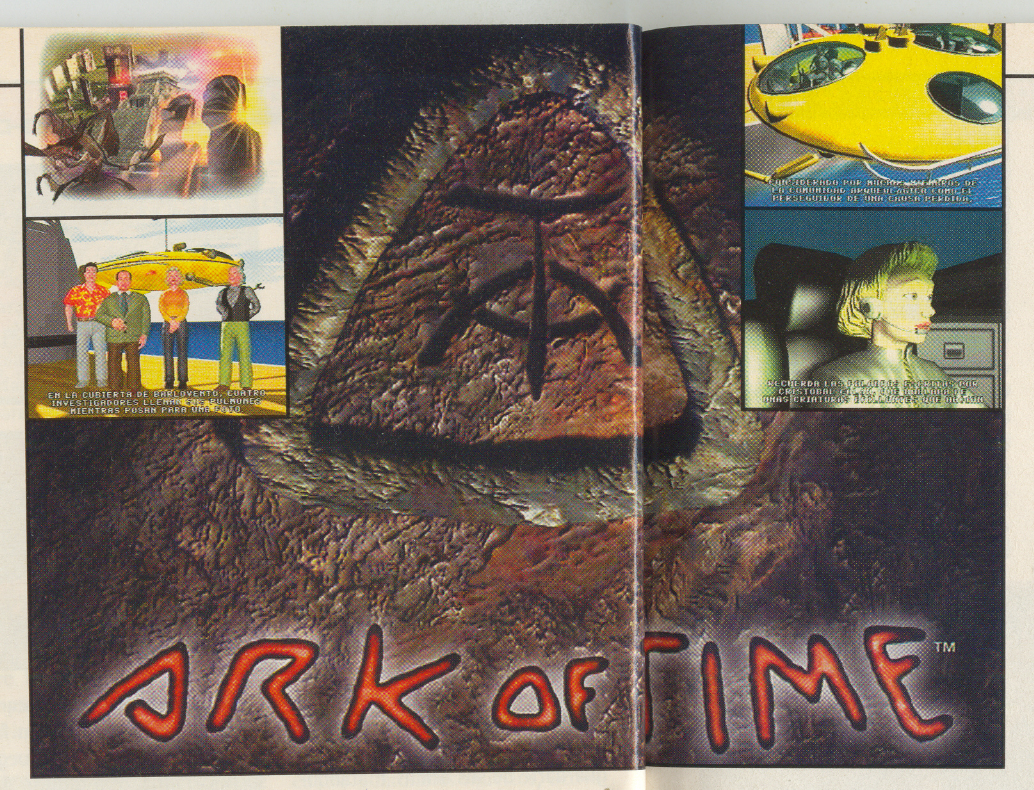
Después del nivel dieciséis, entrarás en el verdadero nivel final del juego. Primero te encontrarás en una habitación con cuatro guardianes que se irán enfrentando a ti segun vayas activando las distintas palancas que hay. La única recomendación que te podemos dar aquí es que corras mucho y dispares sólo cuando haya bastante distancia entre tu y tú enemigo. Después de esta habitación está la sala de las columnas, donde aparecerán varios ninjas con ganas de amargarte la vida. Utiliza las columnas para resguardarte de sus armas, matándolos de uno en uno. La misión es encontrar una Mystic Plaque, que guarda alguno de los muchos enemigos de la habitación. Con todos muertos y la Mystic Plaque en tu poder, llega el momento de enfrentarse al dragón (21). Este es muy lento, por lo que podrás buscarle los ángulos muertos con suma facilidad. Si te alcanza con el fuego de su boca, lánzate a alguno de los muchos agujeros con agua que hay en el suelo. Después de un buen rato acabarás con él, aparecerá la secuencia final (muy espectacular) y te retirarás a tu dormitorio a... ¿descansar? Bueno, eso te dejamos que lo decidas tú.





SECRETO 3

Para encontrar el Gold Dragon hay que desplazarse hasta el último tramo del nivel. Antes de lanzarte por la cuerda (20), mueve el bloque de la izquierda un cuadro hacia atrás. Súbete y salta a las rocas de la izquierda (no te hará daño). Baja y salta a las rocas de enfrente (una de ellas es plana). Date la vuelta y mira, verás la entrada a una cueva. Entra y sigue el inmenso pasillo que te llevará hasta la gloria.



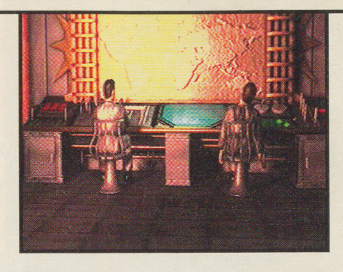
ARK OF TIME

PLAYSTATION
PROJECT TWO / ICE
AVENTURA GRAFICA

LA SOLUCION PARA LA ULTIMA AVENTURA GRAFICA DE PLAYSTATION ESTA SERVIDA. ARK OF TIME TE GUIA POR UNA COMPLEJA HISTORIA QUE, SIN AYUDA, PUEDE RESULTAR TEDIOSA. ANTE TODO, RECURRE A ESTAS PAGINAS SOLO EN CASOS DE NECESIDAD. PEDIMOS DISCULPAS POR EL EXTRAÑO LENGUAJE UTILIZADO CON LOS DISTINTOS OBJETOS, PERO LA PESIMA TRADUCCION ASI LO REQUIERE. AUN ASI, HEMOS UTILIZADO LOS NOMBRE DE LOS OBJETOS TAL Y COMO APARECEN EN EL JUEGO. DISFRUTAD.

Habla con el editor y éste te dará una botella de ron (1). Ve al Caribe (2) y habla con la pintora, quien te entrega el «pote lleno de agua sucia». En el bungalow (3), además de examinar la chaqueta tienes que recoger las notas del profesor, la jarra sucia y la moneda mejicana. Utiliza la moneda en el grifo de la fuente que hay a la entrada del museo (4), en la parte izquierda de la pantalla. Entra en el museo (5) y examina el cuadro que hay encima de la brújula. Abre la ventana de la librería del museo (6), utiliza el «pote lleno de agua sucia» en ella y coge la carta que hay en el interior del libro antiguo. Haz una visita al marinero (7) y pregúntale todo lo que sea posible. Te dará el imán. Otro vez en el museo (5), utiliza el imán con la brújula que hay debajo del cuadro. Usa el escudo en la armería (8). Recoge el trozo de tela y entra en la nueva habitación oculta (9). Toma la daga, los manuscritos y, dentro del baúl, el pergamino. Usa la daga con el árbol gomero que hay a la entrada del museo (4). Utiliza la taza con la «gomarresina». Abre el grifo de la fuente y utiliza el pote vacío con ella. Enséñale los manuscritos de Colón al marinero (7) y háblalo todo con él. Utiliza el cebo de cangrejo en la roca de la playa (10) para después colocar la «gomarresina» también en la roca. Ve arriba y vuelve para recoger el cangrejo. Entrégale el «pote lleno de agua limpia» a la pintora (2), para después darle el cangrejo. Después de pedirte la botella de ron a cambio, te pintará el cangrejo de blanco. Vuelve al malecón (7) y entrégale el cangrejo blanco al marinero. Tras una secuencia, apareces en el fondo del mar (11). Abre el compartimento del batiscafo para recoger la caja negra. Vuelve a la superficie y enséñale la caja negra al editor (1). Ve a la iglesia abandonada de Avon (12,13) y coge el cubo. Utiliza el trozo de tela con la «gomarresina» que queda en la taza, y después, la tela pegajosa en el cubo. Ordeña a la vaca que hay tras la iglesia con la ayuda del cubo (14). Dale el cubo de leche al gato (13) y cógelo para lanzarlo a la ventana izquierda de la iglesia (12). Utiliza la escalera para entrar en la iglesia (15) y coger el picaporte de la puerta principal. Recoge también la urna que hay a la derecha de la pantalla para después utilizar el picaporte (o cerrojo) con el confesionario. Baja a la

tumba (16) (primero están las excavaciones y luego la tumba) y recoge el medallón. Examina la cabeza de piedra y el dibujo esculpido. Utiliza las notas del profesor con los Jeroglíficos. Sube a la iglesia (15) y abre la puerta (se muestra una nueva secuencia). Vuelve a entrar a la iglesia (15) y coge el objeto extraño. Vuelve al periódico (1) y enséñale las inscripciones copiadas al editor. Rumbo a la Isla de Pascua (17), allí tienes que hablar con Tobías, preguntándole todo cuanto puedas.



absolutamente todo a Lallah. Entra en el interior del fuerte (22) y habla con el prisionero para que te entregue el anillo. Vuelve al exterior del fuerte (21) y muéstrale el anillo a Lallah y pídele permiso para entrar en la tienda. Ya dentro (23), examina la base del poste y el hueco que

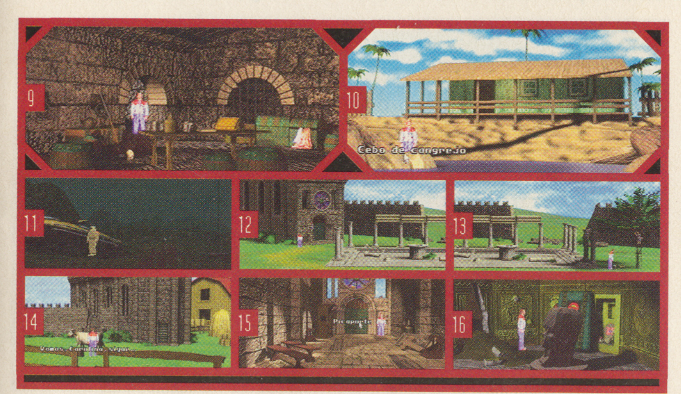


Toma el collar de conchas al pie de las estatuas (18), el tarro de cristal en la entrada del faro (19) y el tubo de goma en la parte externa de la cabaña de Tobías (20). Ya que estás allí, aprovecha y muéstrale las inscripciones a Tobías. Pregúntale todo y te entregará la foto de la isla. Utiliza el cerrojo de la puerta con la piedra central. Ve a la entrada del fuerte (21), a Africa, y pregúntale

hay en la lona de la tienda. Entra en la tienda que hay al lado (24) y habla con el tipejo que hay en su interior. Vuelve a conversar con Lallah y ésta te entregará un trozo de pan. Vuelve al fuerte (22) y entrégale el pan al prisionero, preguntándole de nuevo todo lo que sepa. El, a cambio, te entregará la ganzúa. Vuela hasta Stonehenge (25) y utiliza la ganzúa con la puerta de la

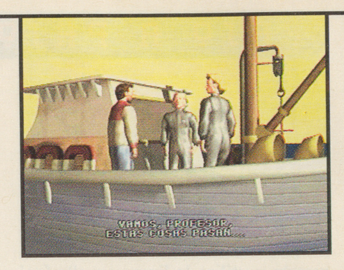
cabaña que hay al norte (26). Del interior de la cabaña (27), coge la lima y la cuerda de plomada. Trasládate a Agghar (28) y habla con el hombre santo, en el interior de la cueva (29). Examina la extraña puerta y utiliza la lima con ella (así consigues las limaduras de «livitio»). Pregúntale al hombre santo acerca de la puerta. Examina el rastro del Jeep en Agghar (28) y, una vez en el pueblo (30), entra en la carnicería (31) y consigue las croquetas de rata. Utilízalas con el tarro vacío. Vuelve a las afueras del fuerte (21)

y recoge el plato pequeño de la celda vacía. Ahora habla con el prisionero y pregúntale la palabra sagrada. En la Isla de Pascua, ve a la entrada de la cueva (33) y utiliza el tarro de las croquetas con las termitas. Ahora utiliza el tarro con termitas en la carne en venta de la carnicería de Agghar (31). Coge el cebo de rata y el polvo narcótico. Recoge el zapato de la tienda del malo (24) y utiliza el polvo narcótico con el plato pequeño. Dale el plato pequeño al perro del bazar (32) y coge la caja de caudales. Ve a



y utiliza la línea de plomada con el tubo de goma. Este último, vuelve a utilizarlo con el collar de conchas. Ahora deberías tener una serpiente falsa, que enseñarás al dromedario para que salga corriendo. Vuelve a la tienda colindante a la de Lallah (24) y habla con el hombre. Ve al interior del fuerte y entra en el bazar (32) para hablar con el mercader. Vuelve al interior del fuerte (22)

la trastienda (34), empuja el cofre y baja al pasaje secreto (35) donde debes recoger el silenciador. Sube las escaleras y, ya en la azotea (36), utiliza el zapato con las huellas y recoge el casquillo y las lentes del telescopio. Vete a la Isla de Pascua, entrégale la pequeña caja de caudales a Tobías y busca en el interior la llave duplicada. Otra vez de vuelta en el fuerte (22), utiliza la llave

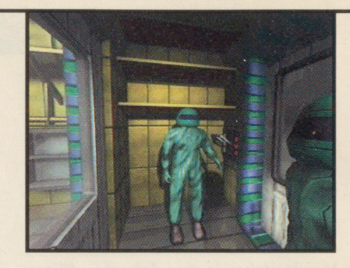


duplicada con el Jeep (automáticamente cogerás el rifle, la correa y las bengalas) y anota los números que aparecen en la matrícula (517-462). Dentro del bazar (32), habla con el mercader y el malo, para después entrar por la puerta a la trastienda (34). Abre la caja fuerte utilizando los tres últimos números de la matrícula del Jeep, 462 (si te das cuenta, los tres primeros, 517, son los que abrían la pequeña caja fuerte). Ahora ya puedes recoger el contrato y contarle al centinela (22) toda la historia de asesinatos y corrupción. Utiliza la lente del telescopio en el agujero oxidado del Jeep que hay en el pueblo de Agghar (30). Ahora continúa hasta la placita (37) y juega con el hombre del parche cuando éste te lo pida. Al cabo de un rato, la rueda del Jeep reventará y el jugador se marchará. Aprovecha para coger la caja de nácar (debajo de uno de los vasos) y utilízalo con las «limaduras de Levitio». Deposita de nuevo la caja de nácar y vuelve a jugar con el hombre del parche. Después de ganarle varias veces, te entregará la gema sagrada. Sube a lo alto del faro en la Isla de Pascua (38) para colocar las bengalas en el foco y mover la rueda. Ahora desplázate hasta el Caribe (2), donde debes entregarle la foto de la isla y el pergamino a la pintora. Nueva visita a la Isla de Pascua, aunque esta vez para entregarle a Tobías (20) el mapa del tesoro falso. Manipula el quemador de gasolina del globo para que éste se desinfle (ahora la luz del faro hará que los murciélagos de la cueva salgan volando). Entra en la ca-

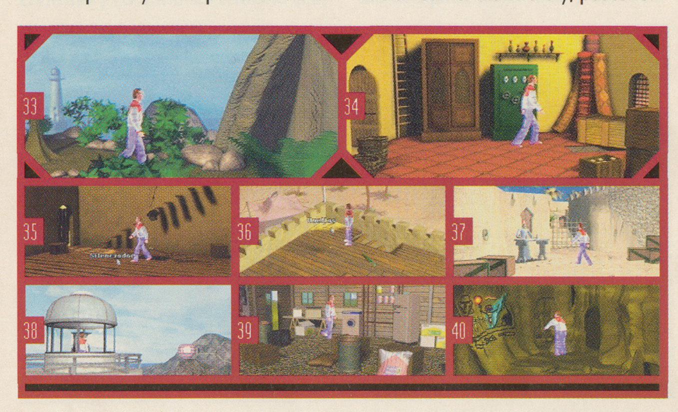


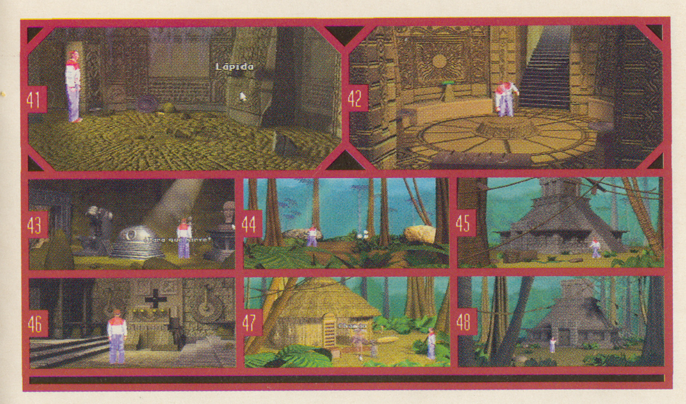
baña de Tobías (39) y coge la pintura cromada, el cristal roto y el gato del coche. En el interior de la cueva (40), coloca el tubo de goma en la fuente pequeña. Se abrirá la entrada a una estancia (41) con una lápida, sobre la que deberás utilizar el gato del coche. Finalmente, recoge el medallón y el pergamino, y ve a hablar de nuevo con Tobías, que ahora está al pie de las cabezas de piedra (18). Entrégale la correa al trabajador que hay en el campo (26), al norte de Stonehenge. Con la palanca del tractor, mueve el monolito que hay justo delante de éste, para así poder acceder a la habitación subterránea (42), donde recogerás el cubo de cristal roto, el objeto extraño y el tubo de bronce. Dile la palabra sagrada al hombre santo de Agghar (29). Entrarás en la habitación del mecanismo misterioso de la Atlántida (43), y tras una breve charla con el hombre, deberás introducir el imán en el orificio de la máquina (automáticamente colocará también la gema sagrada). Este muy atento a lo que ocurre. Abre el compartimento y recoge el medallón. Utiliza los otros dos medallones que llevas encima para ver y escuchar sendos mensajes (te tienes que colocar el casco). Ahora examina el pergamino para encontrar unas nuevas coordenadas. Si todo ha ido bien, te podrás desplazar a Mexico, a Yucatán (44), donde podrás echar un vistazo a la pirámide (45) y su interior (46). Allí, examina la serpiente de piedra. Hazle una visita al chamán (47) y pregúntale todo cuanto sea posible. Vuelve al bosque (44) y utiliza el pulverizador de cromo con el cristal roto. Con ésto, el cristal se convierte en espejo, que deberás utilizar sobre la roca descolorida por el sol. Coge la flor amarilla y utiliza el casquillo con el tubo de bronce (ahora tienes una cerbatana). Ve a la parte posterior de la pirámide





(48), utiliza la cerbatana con el nido y recoge el huevo que hay en él. Cambia de continente y ve a Europa, concretamente a las excavaciones de la iglesia abandonada de Avon (49), donde en la parte derecha de la habitación hay una rata (no se ve casi, así que mira bien). Utiliza el cebo de ratas con ella, para finalmente cogerla. El siguiente paso es ir a la carnicería de Agghar (31) y coger el hueso. De vuelta a Yucatán, utiliza la rata con la boa constrictor que hay en la pantalla de la pirámide (45), para después coger a la propia boa. Ve a la pantalla del chamán (47) y entrégale la boa, la flor amarilla, el huevo y el hueso (o fémur). Ahora utiliza la flauta que te entrega con las marcas en el ídolo (no hace falta que apuntes la secuencia de movimientos, luego te la decimos). Entra en la pirámide (46) y mueve la serpiente de piedra (con las palancas) en este orden: arriba, arriba, derecha, arriba, arriba, abajo y arriba. Entra en la nueva estancia que se abre en la parte posterior de la pirámide (49) y fíjate en las pinturas de la pared. Charla con el chamán (47) y ve hasta el malecón (7), en el caribe, donde deberás hablar con el marinero y, posteriormente, cogerle prestada la red metálica que tiene en el chiringuito. Dicha red debes utilizarla con el cocodrilo que hay en la pantalla del lago (50), contigua a la del chamán (47), para después ir a hablar con este último. Ahora entra en la cabaña (51) y recoge los ocho cubos del interior del cofre. Entra en la habitación que hay en la parte posterior de la pirámide (49) y coloca los cubos a ambos lados de la puerta, tal y como se indica a continuación. En los cuatro agujeros de tu izquierda, alegre-derecha, alegre-izquierda para la primera fila, y triste-izquierda, triste-derecha para la segunda fila. En los agujeros de tu derecha, triste-izquierda, triste-derecha y alegre-derecha, alegre-izquierda para la primera y segunda fila respectivamente. De esta forma se abre una puerta en lo alto de la pirámide. Sube a la nueva estancia (52), obsérvala y visita de nuevo al chamán (47) para hablar con él (te entregará un nuevo medallón). Utiliza el nuevo medallón en el mecanismo misterioso de la Atlántida (43) para ver un nuevo mensaje. Ve a Yucatán y utiliza los cristales de la habitación superior de la pirámide (52), colocándolos en este orden (de izquierda a derecha): azul, rojo, verde, negro y amarillo. Entra en la habitación oculta (53) y coge el cubo de cristal. Coloca el localizador de levitio en la piedra central de Stonehenge (25), para después utilizar el cubo de cristal (no el roto) con el localizador de levitio. Coge el cubo de cristal cuando esté en rojo, y después el localizador de levitio recargado. Coloca el localizador de levitio en el orificio octogonal que hay en la tumba de la habitación oculta (53), en la parte superior de la pirámide. Coge el disco metálico, o lo que es lo mismo, la llave de la Atlántida. De nuevo en el malecón (7), habla con el marinero y convéncele para que te baje al fondo del mar. Una vez allí, ve a la derecha e introduce el disco metálico en la cerradura de la puerta de la Atlántida (54). Ya estás en la Atlántida, concretamente en el hall de entrada (55). En primer lugar, examina las rejillas de aire. Ahora abre el fichero y utiliza los cajones como escaleras para subir. Introduce el pase de prensa por la rejilla de ventilación derecha. Habla con Helen





(56) y ésta te dará la jeringa llena de insulina. Entra en la habitación del esqueleto (57) y lee el periódico. Sube por el ascensor a la planta superior y habla con el profesor Caldwell (58) para que te entregue la llave del fichero. Con esta llave, abre el cajón pequeño que hay en la habitación de Helen (56) y coge las cuatro fichas (o esquemas) que hay en su interior. Baja a la habitación del mecanismo (59) y las puertas (60). Acércate al mecanismo y examina el primer esquema. A partir de ahora, A significa panel izquierdo, B panel central y C panel derecho, y blanco, verde, azul, rojo y negro, el color del botón que debes pulsar. Para abrir la puerta azul pulsa (con los tres contenedores vacíos) A-blanco, A-verde, B-azul, B-negro y A-verde. Pulsa la palanca de la puerta azul y tendrás acceso a la sala del compartimento de aire (61). Vacía de nuevo los contenedores con los botones negros. La puerta roja se abre pulsando A-blanco, A-azul, C-verde, A-azul, C-verde, C-negro, B-azul, C-negro y A-azul. Pulsa la palanca de la puerta roja para tener acceso a laboratorio (62). Vacía por última vez lo contenedores y abre la puerta verde pulsando A-blanco, A-verde, B-azul, C-rojo, B-azul, A-verde, B-azul, C-negro, B-azul, C-negro y A-azul. Finalmente, pulsa la palanca de la puerta verde y podrás entrar en la sala de la bomba (63). Con todas las puertas abiertas, ve al compartimento de aire (61) y coge el contenedor de agua. Ahora pulsa la palanca de control y examina los trajes de buceo. En la sala de la bomba (63),



utiliza la jeringa con la pequeña válvula de goma, y en el laboratorio (62) coge el alcohol etílico y la botella pequeña. Habla con Caldwell (58) y entrégale el recipiente de agua, la botella (el alcohol etílico), la botella pequeña y la jeringa con cloro. Ve al laboratorio (62) y utiliza el recipiente lleno de agua, la botella pequeña y el cloro con la cubeta. Enciende el hornillo y utiliza el tarro vacío con la válvula de la cubeta. Utiliza la válvula de la cubeta y coge la jarra, para después mezclarla con el alcohol etílico (la botella). Deberías tener una jarra de cloroformo. Ve a la habitación del profesor Caldwell para hablar con él. Posteriormente introduce la jarra de cloroformo por la rejilla del aire. Utiliza la palanca para entrar en la sala de control (64), coger la llave pequeña y abrir la puerta pequeña, de donde también tomarás la pesa. Utiliza la llave de las esposas para liberar al profesor (58).

Ahora ve a la sala del compartimento del aire (61) y habla con Caldwell y Helen. Entra de nuevo en el laboratorio (62) y utiliza la línea de plomada con el recipiente de agua. El resultado introdúcelo en el interior de la nevera. Cierra la nevera y vuelve a hablar con Caldwell y Helen (61) para hacer tiempo. Vuelve al laboratorio (62) y coge el recipiente congelado. Utilízalo en el compartimento de aire (61), sobre la palanca de control (con la puerta abierta). Por último, coloca el peso en el recipiente. Y todo esto ¿para qué? Bueno, es muy sencillo, el peso tiene fuerza suficiente para tirar de la palanca, pero mientras la línea plomada esté congelada, ésta no se activará. Para cuando se descongele, tú, Helen y Caldwell estaréis dentro del compartimento de aire. Intercambia unas cuantas palabras con el profesor Caldwell y... disfruta del simpático final. Y eso es todo respecto a ARK OF TIME.



FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98

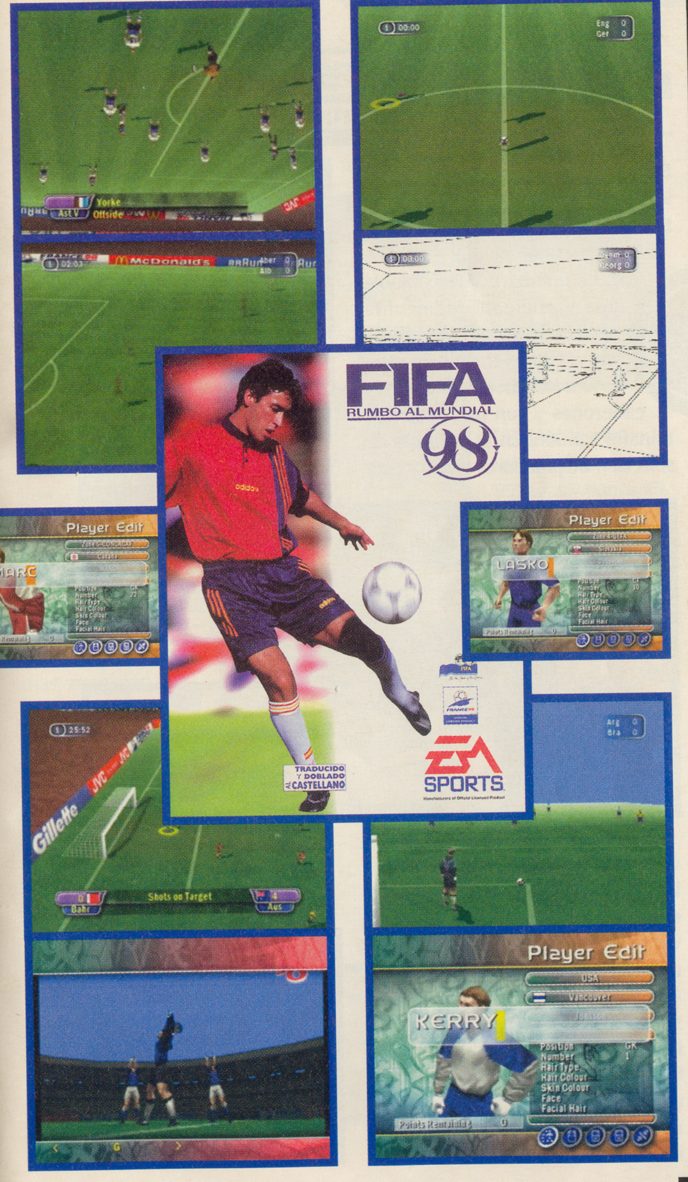
NINTENDO 64

DE TODO UN POCO

Jugadores invisibles, pequeños, quitar el estadio para que el juego sea más rápido y unas cuantas sorpresas más, permanecían escondidas dentro de FIFA 98 para los 64 bits de NINTENDO. SUPER JUEGOS se ha puesto manos a la obra y te explica cómo conseguir todos y cada uno de estos súper trucos. Primero deberás entrar en la pantalla que te permite editar un jugador. Entonces elige el equipo adecuado e introduce el nombre que te decimos. En la liga inglesa, escoge SheffieldW E y pon WAYNE (todos los nombres deberán ir en letras mayúsculas). Comprobarás que todos los jugadores han pasado a ser invisibles. Ahora selecciona Slovakia y pon LASKO para obtener jugadores fantasmas. En Canadá utiliza el nombre de MARC para Pencil and Paper. Sin salir del ámbito canadiense, dentro del equipo Vancouver introduce KERRY y los jugadores se convertirán en seres diminutos. En el mismo equipo con DAVE obtendrás puntos ilimitados para cualquier jugador. Y con ANATOLI futbolistas con la cabeza del tamaño de un melón de Villaconejos. Por último, con TED conseguirás upsidedown. Viajamos a tierras aún más lejanas. En Japón usa NORIE. Con este nombre verás un interesante vídeo (se accede a a través de la pantalla de round select con Z + C-IZQUIERDA + C-DERECHA). Para quitar el estadio edita un equipo con el nombre ANY y pon como jugador CATCH22. Vuelta a Japón, con YUJI abres la segunda ronda del juego. En la selección inglesa introduce BOB para jugar en un campo bajo el agua. En Australia utilizando el nombre de NWODEDISPU conseguirás el modo australiano de juego. Dentro de la selección de Gales, con el nombre de WARREN las paredes pasarán a ser invisibles. Para finalizar, el modo «patata caliente» será accesible poniendo SPUD en la selección irlandesa.





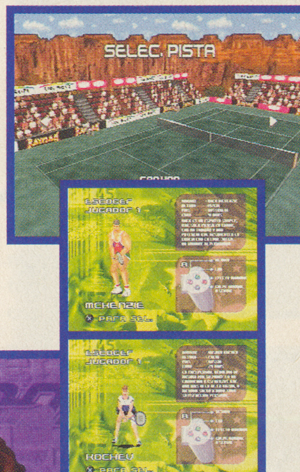


TENNIS ARENA

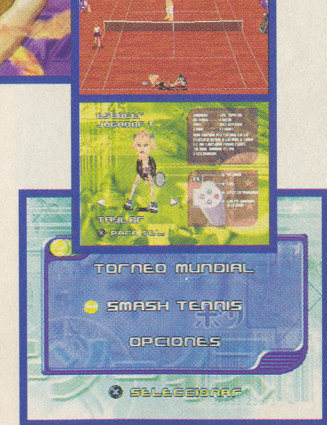
PLAYSTATION

JUGADORES SECRETOS

En la pantalla con las palabras World Tour / Smash Tennis pulsa L1, L2, R1, R2 para descubrir al jugador masculino oculto, y R1, R2, L1, L2 que hará seleccionable a la participante femenina secreta del juego. Divertidísimo resulta el truco para convertir a los personajes en seres cabezones y con unos zapatos tamaño camión. En la pantalla de selección de jugadores ejecuta esta combinación: ARRIBA, ABAJO, R1, L1 y podrás comprobar que ha funcionado con tus propios ojos. Activar la pista oculta será fácil si ejecutas esta combinación: ARRIBA, ABAJO, L2, R2 en la pantalla donde seleccionas pista. Por último, en el logo de los programadores Smart Dog, puedes introducir la siguiente combinación que te dará todo menos los cabezones: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, START.



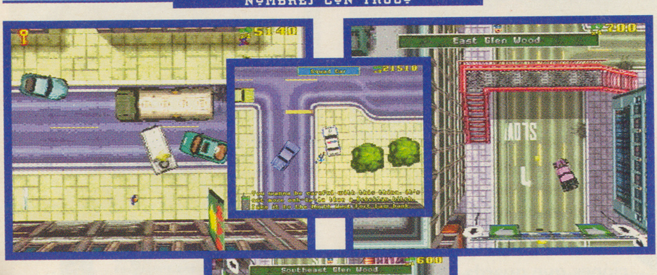




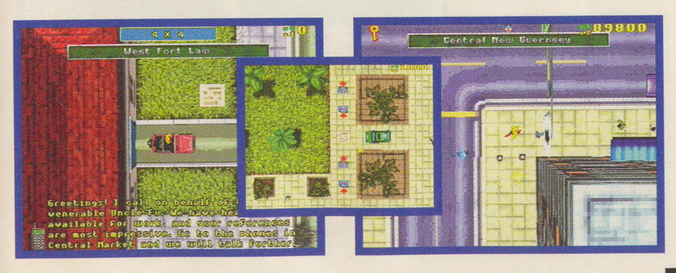
GRAN THEFT AUTO

PLAYSTATION

NOMBRES CON TRUCO



Introduciendo cualquiera de los nombres siguientes, como si correspondieran a un nuevo jugador, activarás un montón de trucos. Con BSTARD obtendrás todas las armas, munición infinita, selección de nivel, 99 vidas, armadura, escapar de la cárcel, el máximo nivel, y bonus x5. Con THESHIT consigues todas las armas, munición infinita, selección de nivel, 99 vidas, armadura, salir de la cárcel y bonus x5. MADEMAN te ofrece lo mismo menos las 99 vidas y bonus x5. GROOVY te dará acceso a todas las armas, munición infinita, armadura y salir de la cárcel. Si introduces como nombre EATTHIS elegirás el nivel que deseas hasta 4. Para que la policía no te moleste durante el juego utiliza CHUFF. Si quieres acceder a todas las ciudades pon TURF. Con WEYHEY obtienes los puntos necesarios para pasar a otra ciudad.



AUTO DESTRUCT

PLAYSTATION

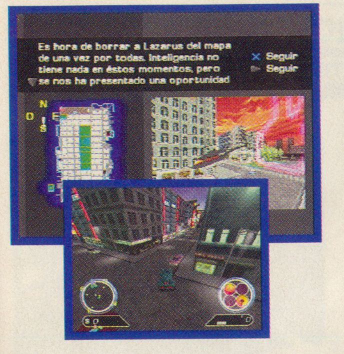
TRUCOS CON PAUSA

Los siguientes códigos deberán ser introducidos pausando el juego durante cualquier misión del mismo. Pulsando ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, L1, R1 y R1 obtendrás un menú secreto como una nueva opción. A partir de ahora puedes activar las opciones que guarda dicho menú. Con L1, CIRCULO, ABAJO. L1, ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO y R1 tienes nitros extra. Para conseguir más dinero, L1, R1, ARRIBA, CIRCULO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA, R1 y L1. También puedes añadir un minuto al tiempo pulsando, ABAJO, L1, L1, CIRCULO, CIRCULO, R1, ARRIBA, CUADRADO y L1. La inmunidad se convierte en una joya inapreciable en un juego como éste, y puede ser tuya si pulsas L1, L1, L1, L1, IZQUIERDA, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO y L1. Para que no se agoten tus reservas de gasolina bastará con introducir

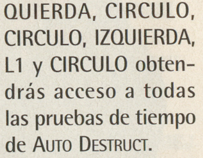


L1, CIRCULO, IZQUIERDA, L1, CIRCULO, R1, L1, ARRIBA, R1 y ABAJO. Un menú para poner a punto el coche estará disponible con L1, R1, L1, ARRIBA, ABAJO, CIRCULO, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA y R1. Para activar la prueba de New York ejecuta la siguiente secuencia: L1, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA y R1. Si

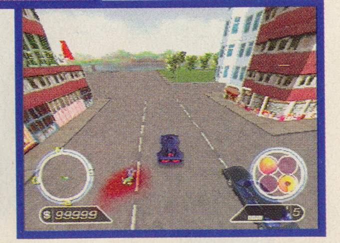




prefieres ir a Tokio pulsa L1, IZQUIERDA, DERECHA, R1, IZQUIERDA, DERECHA y L1. Para aquellos que busquen un mayor realismo en el juego que prueben L1, ABAJO, R1, IZQUIERDA, L1, DERECHA y R1. Los peatones sangrarán al ser atropellados. Incluso puedes hacer que un angelito abandone su cuerpo pulsando ARRIBA, R1, ABAJO, L1, ARRIBA, IZQUIERDA, R1, DERECHA y L1. Este último código sólo funcionará cuando el Blood Mode esté activado. También es posible elegir otros modelos de coche desde el menú donde lo pones a punto (Car Tuneup Menu) con IZQUIERDA, R1, DERECHA, R1, IZQUIERDA, R1, DERECHA y R1. Para escoger misión pulsa ARRIBA, ABAJO, CIRCULO, L1, R1, L1, CIRCULO, ABAJO y ARRIBA. Y para pasar directamente a la siguiente introduce CUADRADO, CIRCULO, R1, L1, CIRCULO, ABAJO, L1 y ARRIBA. Ejecutando la siguiente combinación: R1, L1, CIRCULO, IZQUIERDA, CIRCULO, CIRCULO, IZQUIERDA, L1 y CIRCULO obtendrás acceso a todas las pruebas de tiempo de AUTO DESTRUCT.







PANDEMONIUM 2

PLAYSTATION

PASSWORDS Y SECRETOS



PANDEMONIUM 2 no es un paseo. La dificultad creciente puede constituir una muralla insalvable. Para controlar la cámara rotante aprieta L1, L2, R1, R2 simultáneamente y gírala con el pad direccional:

IMMORTAL: 31 vidas.
NEVERDIE: Inmunidad.
HORMONES: Energía a tope.
OCMCKKEJ: Selección de nivel.
MAKMYDAY: Armas.
GONAHURL: Cámara rotante.
SKATBORD: Bonus final de fase.
GENETICS: Modo mutante.
ACIDDUDE: Texturas psicodélicas.
JUSTKIDN: Regenera monstruos.



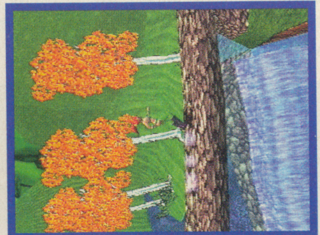








NIVELES	PASSWORD
1. ICE PRISON	EMIAGCAI
2. ZORRSCHA'S LAB	OMACCBAI
3. HOT PANTS:	FAIAGCBI
4. STANT'S THE MAN:	FEKAGCCA
5. OYSTER DESOYSTER:	LGBFIICE
6. PUZZLE WOOD:	LMBBIIEE
7. TEMPLE OF NORI:	IEBBIIGF
8. EGG! EGG!:	KNBBIIAI
9. HUEVOS LIBERTAD!:	LGBJIICI
10. PIPE HOUS:	LOBJIIEI
11. HATE TANK:	IGBJIIGJ
12. FANTABULOUS:	FFCAGCCC
13. MR. SCHNEOBELEN:	FHCAGCCK
14. COLLIDE O SCOPE:	FJKEGCDC
15. THE ZOUL TRAIN:	FLKEGCDK
16. LICK THE TOAD:	ADIKBIIB
17. THE BITTER END:	ADMIBIID
18. RUBB THE BUDDHA:	MAECCEBEJ



MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

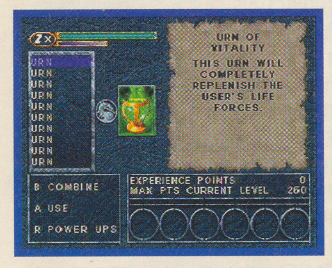
NINTENDO 64

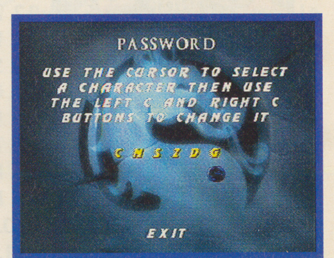
CODIGOS CON TRUCO

Las aventuras de Sub-Zero han vuelto a dar vida a la saga MORTAL KOMBAT. Nos unimos a este revival con trucos y passwords para todas las fases. Estos son los códigos secretos: **NXCVSZ:** Urnas llenas. **GTTBHR:** 1000 vidas. **RCKMND:** Ver a Rock Boss explotando. **CRVDTS:** Ver los créditos.

Y a continuación los passwords de fase: FASE 2: **THWMSB**. FASE 3: **CNSZDG**. FASE 4: **ZVRKDM**. FASE 5: **JYPPHD**. FASE 6: **RGTKCS**. FASE 7: **QFTLWN**. FASE 8: **XJKNZT**.

En cuanto al fatality que se puede realizar al enfrentarte a Scorpion en el primer nivel, ésta es la forma de realizarlo. Una vez vencido tu adversario, sepárate un paso (aproximadamente), y pulsa DELANTE, ABAJO, DELANTE, PUÑO ALTO para contemplar sus devastadores efectos.





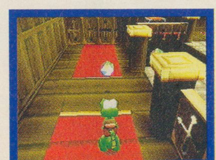
CROC

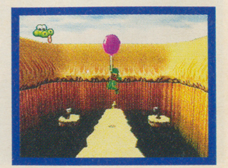
SATURN

SELECCION DE NIVEL

Hemos conseguido un maravilloso código que te permitirá ver todos y cada uno de los niveles. En la pantalla de presentación mantén pulsados simultáneamente X, Y, Z hasta que te aparezca la opción para introducir un código. Entonces ejecuta esta secuencia en el mando para escribir la clave: L, L, L, L, D, R, R, L, L, D, R, D, L, U, R y habrás abierto todas las fases.







COURIER CRISIS

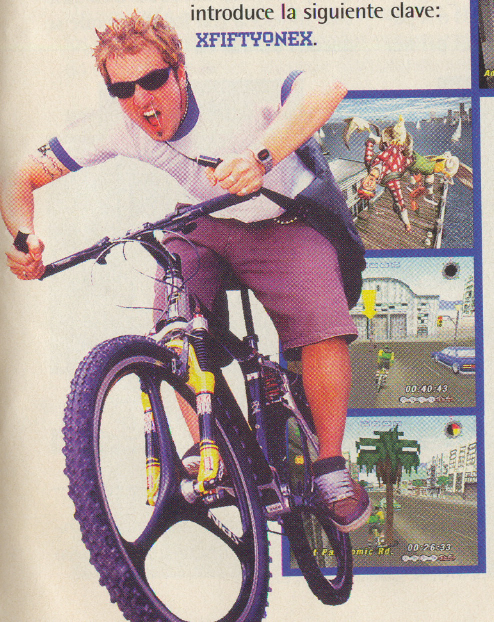
PLAYSTATION

PASSWORDS





Para conseguir una fase de bonus sin subirte a la bici, en la pantalla de selección de nivel pulsa L1 y R2 simultáneamente. También puedes jugar como un gorila usando como password **SAVAGEAPES**. Para cambiar tu personaje por un marciano pilotando una BMX introduce la siguiente clave: **XFIFTYONEX**.



Y éstos son los códigos de fase:

Fase 1: **EFLCIFCGKJ**
Fase 2: **IFLCIFCCKI**
Fase 3: **MFLCIFCOKJ**
Fase 4: **AFLCIFCKKJ**
Fase 5: **FHCLFIGCJL**
Fase 6: **FLCLFICCIL**
Fase 7: **FPCLFIOCJL**
Fase 8: **FDCLFIKCJL**
Fase 9: **KFLCIFCGII**
Fase 10: **OFLCIFCCII**
Fase 11: **CFLCIFCOIJ**
Fase 12: **GFLCIFCKIJ**
Fase 13: **FFCLFIGCCJ**
Fase 14: **FJCLFICCIJ**
Fase 15: **FNCLFIOCJJ**

FINAL FANTASY VII

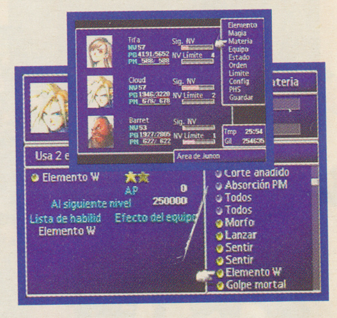
PLAYSTATION

CHOCOBOS RAPIDOS



En la carrera de chocobos, si mantienes apretados L1, l2, R1 y R2 simultáneamente, tu montura reaccionará como si le hubieran puesto una petardo en el trasero y se dirigirá rauda y veloz hacia la meta para ganar la carrera. Otro pequeño consejo. Después de encontrar el elemento W de materia (En Midgar Raid, disco 2, al final de un largo túnel que apunta al sur), equípalo en alguien. En una batalla selecciona W y úsalo para duplicar el item que tú quieras. Ahora utilízalo en alguien. Finalmente, coge el mismo item pulsa CIRCULO o X para cancelar. Verás que el primer item que utilizaste aumenta su puntuación de uno en uno cada vez que presionas CIRCULO o X. Esto sólo funciona con los items que se pueden utilizar en las batallas.





FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

PLAYSTATION

TRUCOS

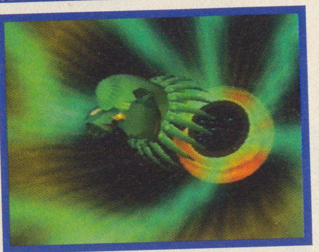
Para conseguir que os atributos en la edición del jugador no tengan ningún límite pulsa L1, L2, X, CUADRADO, X. Si también deseas que el dinero sea editable pulsa CUADRADO, X, CUADRADO, L2, L1.

TETRISPHERE

NINTENDO 64

SECUENCIA OCULTA





Con el siguiente código accederás a una animación que, normalmente, no aparece en el juego. En el menú principal, accede a la opción para introducir un nuevo nombre. Entonces, introduce la palabra VORTEX. Escucharás un sonido confirmando que has metido el código. Una vez hecho esto, pulsa y mantén apretado el botón de Reset de la consola. Verás una secuencia en la que los robots están siendo absorbidos por un vortex. Mientras sigas apretando el botón de Reset, seguirás disfrutando con esta animación.



KING OF FIGHTERS'97

NEO GEO/COIN-OP

PERSONAJILLOS SECRETOS

Esta saga se ha convertido en un título de culto para los fanáticos de los beat'em-up. Si quieres rescatar del olvido el estilo de lucha que hacía gala Kyo Kusanagi en KING OF FIGHTERS'94, ve a la pantalla de selección de luchadores y sitúate sobre Kyo. Ahora, mientras mantienes apretado START, pulsa cualquier botón y aparecerá el antiguo personaje. Si deseas jugar como Orochi Iori ilumina a Iori, mantén apretado START y pulsa IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA y A+C. En el borde inferior de la pantalla de selección aparecerá el personaje. Una vez obtenido este truco también es posible seleccionar Orochi Leona. Pon el cursor sobre Leona, mantén apretado START y pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, B+D. Y cuando ya tienes a estos dos nuevos luchadores puedes conseguir el nuevo equipo de Orochi. Vuelve a situarte sobre Leona, mantén apretado START y pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, B+C y, en el borde inferior de la pantalla, aparecerá el nuevo grupo de guerreros. ¡A luchar madreee!





EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO Z ZETA